#247 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

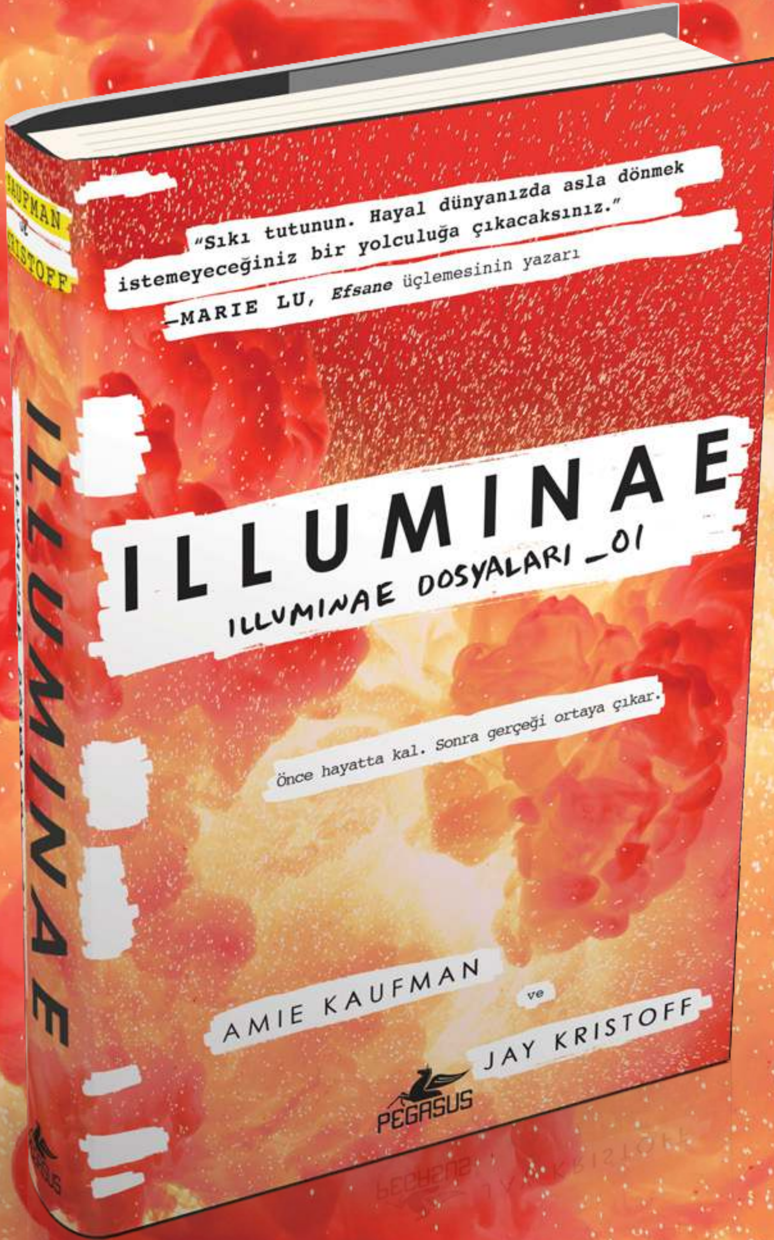
Ağustos 2017 - 8.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

# LEVEL



# SABAH, KADY BAŞINA EZRA'DAN AYRILMAKTAN DAHA KÖTÜSÜNÜN GELEMEYECEĞİNİ DÜŞÜNÜYORDU. ÖĞLEN, GEZEGENİ İSTİLA EDİLDİ.

**BRİFİNG NOTU:** E-postalar, şemalar, askeri evraklar, özel mesajlar, tıbbi raporlar, röportajlar ve bunun gibi pek çok hack'lenmiş belge üzerinden anlatılan *Illuminae*, dengesi bozulan hayatlar, gerçeğin bedeli ve sıradan insanların kahramanlıklarına dair dur durak bilmeyen, aksiyon dolu bir destanın ilk kitabı.




"*Illuminae* sadece ışık hızında seyreden heyecan dolu bir öykü değil, aynı zamanda roman türünü yeniden tanımlayan bir eser. Daha önce hiç böyle bir kitap okumamıştım."

**VICTORIA AVEYARD,**
*Kızıl Kraliçe*'nin çoksatan yazarı

"Biraz aşkla, biraz da Stanley Kubrick'in *2001*'ine yapılan göndermelerle örülmüş, ilginizin başka bir yere kaymasına izin vermeyen bir görsel deneyim."

***BOOKLIST***

"Uzay operası, romantizm, zombiler, hacker'lar ve politik gerilimin enerjik bir karışımı."

**SCOTT WESTERFELD,**
*New York Times* çoksatan yazarı

 twitter.com/pegasusyayinevi  facebook.com/pegasusyayinlari  instagram.com/pegasusyayinlari



www.pegasusyayinlari.com



editor@level.com.tr
@apeiron
@tunasentuna
/tsentuna

# Yaz Rehaveti

Yaz aylarının şöyle bir özelliği var: Bu aylarda pek az "büyük" oyun çıktığı için başka fırsatları değerlendirme şansımız oluyor. Bağımsız yapımlar imdadımıza koşarken, zaman ayıramadığımız ve hesabımızda yüklü bir şekilde bizi bekleyen diğer oyunları deneme şansı elde ediyoruz. Biz de bu bağlamda baktık, geçtiğimiz aylarda yer sıkışıklığından ötürü dergiye alamadığımız kaliteli oyunları küçük bir "inceleme dosya konusu" haline getirdik. "Geçen ayların cevherleri" sizi inceleme sayfalarında bekliyor…

Kapak konumuz ise videolarını izledikçe iştahımızı kabartan Shadow of War. Eğer Shadow of Mordor'u kaçırdıysanız Shadow of War size ilaç gibi gelecek. Shadow of Mordor'u özleyenler için de aynı durum söz konusu.

Dosya konularımızda eleştiri yüklü "Bir Daha Çal Sam", oyunlardaki tekrar konusuna değinirken "Distopya ve Oyunlar", büyük bir yıkımla karşılaşan dünyada geçen karanlık ve umutsuzlukla dolu oyunların bir derlemesi. Her iki konuyu da çok severek işledik, umarım siz de beğenirsiniz.

Bu arada iki bölümümüz dergiye veda ediyor. Bunlardan bir tanesi Enes'in her ay kaleme aldığı CS:GO bölümü. Şu vakte kadar yine iyi içerik çıkarttı Enes, ellerine sağlık diyorum. Bir diğer veda eden bölüm de HS Türkiye'nin hazırladığı Hearthstone kısmı. Onlara da teşekkürlerimizi iletiyoruz. Hearthstone ile ilgili gelişmeleri yine ara ara dergide işleyeceğimizden kuşkunuz olmasın.

Herkese keyifli bir Ağustos ayı diliyor, ben de soluğu deniz kıyısı beldelerinde almak üzere şimdi buradan ayrılıyorum. Adios!

Not: Bodrum'da meydana gelen depremi yaşayan herkese geçmiş olsun. Neyse ki ucuz atlatıldı.

Tuna Şentuna




## Emre Öztınaz

*"Görsel yönetmen, Blizzard hisse sahibi, FPS yıldızı."*

emre@level.com.tr
@eoztinaz



## Kürşat Zaman

*"Editör, yazar, redaktör, 1. Dünya Savaşı gazisi, farm tutkunu"*

kursat@level.com.tr
@kursatzaman
@kursatzaman



## Cem Şancı

*"Yazar. Gerçekten yazar. Bir sürü kitabı var. Ve tabii ki bilim kurgu fanatiği."*

@cem_sanci



## Ertuğrul Süngü

*"RPG'ci, FRP'ci ve ekibin en meşgul insanı."*

@ErtugrulSungu
/ertugrul.sungu



## Ertekin Bayındır

*"Korku oyunları üstadı, 386'larda bile oyun oynamış bir neslin üyesi."*

ertek78@hotmail.com
/Ertekk Elingath#2417
Ertekin Bayındır ErtekK



## Enes Özdemir

*"Online oyunların değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."*

@Ghostshoot Ghostshoot#2708
@enesozdemirr1907 HolySword


# LEVEL

#247 Ağustos 2017

**YAYINCI**
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**
Cem M. Başar

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**
Gökhun Sungurtekin

**EDİTÖR**
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

**YAYIN KURULU**
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

**GÖRSEL YÖNETMEN**
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**
Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Erman Utku Erciyas
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü
İlker Karaş
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Selçuk İslamoğlu
Selim Şumlu
Simay Ersözlü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**
Seren Urun surun@doganburda.com

**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
**Web:** www.level.com.tr

**YÖNETİM**
**Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi:** Mehmet Taşkın
**Finans Direktörü:** Didem Kurucu

**Kurumsal İletişim Müdürü**
Seren Urun

**REKLAM**
**Grup Başkanı:** Koray Bilici
**Grup Başkan Yardımcısı:** Neslihan Can
**Satış Koordinatörü:** Ebru Elçi, eelci@doganburda.com
**Satış Müdürü:** Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kırımlıoğlu
**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

**REZERVASYON**
**Rezervasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59
**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93
**Ankara Reklam Tel:** 0 312 207 00 72 - 73
**Hedef Sayfalar Tel:** 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

**Yönetim Yeri:** Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
**Tel:** 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57
**Baskı:** Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.
Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
**Tel:** 444 44 03 **Faks:** 0 216 365 99 08
www.bilnet.net.tr
**Dağıtım:** Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63
**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık
FIPP üyesidir.




DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

# Middle-earth: Shadow of War

*Kim bilir kaç saatimiz daha ork avlamakla geçecek...*

**syf.32**

#247

# İÇİNDEKİLER

# TAKVİM

# Ağustos

**1 Ağustos**
*The Long Dark (PS4, Xbox One, PC)*

**2 Ağustos**
*Tacoma (Xbox One, PC)*

**8 Ağustos**
*Ark: Survival Evolved (PS4, Xbox One, PC)*
*Lawbreakers (PS4, PC)*
*Mega Man Legacy Collection 2 (PS4, Xbox One, PC)*
***Hellblade: Senua's Sacrifice** (PS4, PC)*
*Ninja Theory akıl sağlığınıza dokunmak için geri dönüyor.*

**11 Ağustos**
*Sudden Strike 4 (PC, PS4, Mac)*

**15 Ağustos**
*Agents of Mayhem (PS4, Xbox One, PC)*
*Cities: Skylines (PS4)*
*Matterfall (PS4)*
*Sonic Mania (PS4, Xbox One, Switch, PC)*
*Sudden Strike 4 (PS4)*

**22 Ağustos**
*The Escapists 2 (PS4, Xbox One, PC)*
*Uncharted: The Lost Legacy (PS4)*

**25 Ağustos**
*F1 2017 (PS4, Xbox One, PC)*
*Madden NFL 18 (PS4, Xbox One)*

**29 Ağustos**
*Absolver (PS4, PC)*
*Everybody's Golf (PS4)*
*Hello Neighbor (Xbox One, PC)*
*Mario + Rabbids: Kingdom Battle (Switch)*
*Pillars of Eternity: Complete Edition (PS4, Xbox One)*
*XCOM 2: War of the Chosen (PC)*
*Yakuza Kiwami (PS4)*

**31 Ağustos**
*Life is Strange: Before the Storm (PS4, Xbox One, PC)*

# MAVRA BOARD





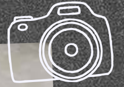
Efendim dünyada iki tip insan vardır; birincisi soğuğu sevip sıcağa küfredenler; bir diğeri de soğuğu da sıcağı da sevmeyip hep bir bahar havası arayanlar. Denklemde "sıcağı sevenler" diye bir olgu yoktur zira 41 derece hava kafanızın tepesine nüfuz ettiğinde beyniniz muhallebi kıvamını alır ve şuur kaybıyla birlikte bu havayı sevip sevmediğinizi bile anlayamayacak hale gelirsiniz. Buradan da anlayacağınız üzere klima şarttır ve evlerde, ofislerde, "Klimayı biraz kapatsak mı?" diyenlere tekme atılır, "Ama tam üzerime üflüyor!" deyip de orada oturmaya inat edenlere tekmenin üzerine bir de demir döküm etajerle vurulur. Dolayısıyla neymiş; sıcaklar ivedilikle kendine gelsin!

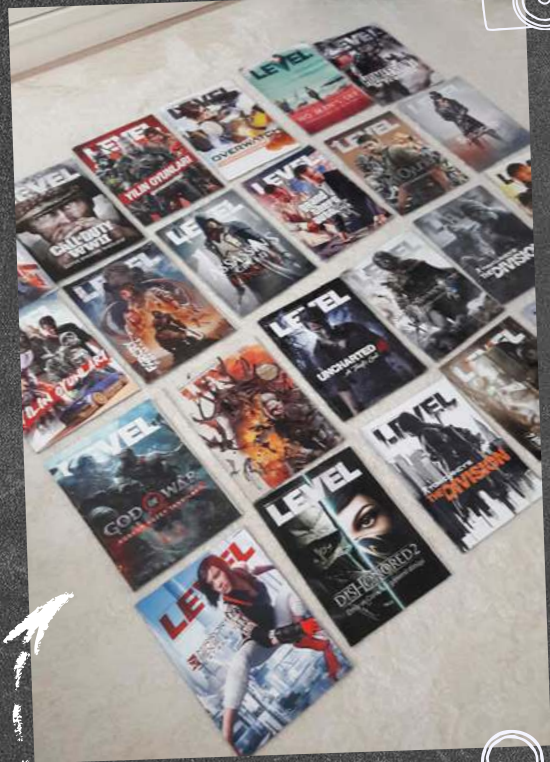
## Bir mektup

Hepinize selam, Emre abiye kalp. Nasılsınız? Neyse umurumda değilsiniz zaten, hemen konuya geçiyorum ben. Mavra Board kısmında alternatif kapağınızı paylaşıyorsunuz ya hani... O alternatif kapakları da bassanız nasıl olur? Yani dergi iki farklı kapakla çıkış yapsa? Aynı çizgi romanlardaki gibi "variant" kapak benzeri bir şey uygulasanız? Hem dergi daha çok satar (satmadı) hem de iki oyun arasında çelişkiye girmezsiniz. Nasıl olur, bence harika olur... Ayrıca posterleri iki taraflı vermeyin. 64 taraflı olsun bence. Son bir isteğim daha olacak. Önümüzdeki LEVEL (LEVEL'ı büyük yazmazsak Hz. Ertuğrul büyü yapıp taşa çeviriyormuş.) sayısını bana ücretsiz verseniz sizce de çok güzel olmaz mı? <3

Taha Altar ÇAĞ

Sevgili Altar. (Taha'yı beğenmedik.) Sıhhatimizi hiç sallamaman hoşumuza gitti. Bu bir. İkincisi alternatif kapakla basınca şöyle bir şey oluyor; bir kısım okurlar o ikinci kapağı hiç beğenmemiş oluyor ama inatla onların bulunduğu bölgeye de o kapak gidiyor, sonra ne oldu, satışlar zort. (Dediğinde haklısın yani.) Posterleri de 2'nin katları şekilde vermeye devam edeceğiz. Mesela 2'nin 1 katı olarak gitmeyi düşünüyoruz. Ücretsiz LEVEL'ını da yolladık, Türkiye çapında ara bul bakalım dergin nerede... Görüşürüz Altar Taha, sevgiler.

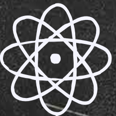


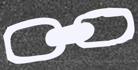
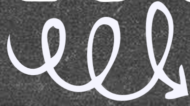





## LEVEL koleksiyonu

Bu ay fark ettiyseniz hep sizden gelenlere yer verdik; çok da güzel oldu. Batu Dağtaş adlı arkadaşımız da bizimle LEVEL arşivini paylaştı. Hiç üşenmeden yere dizdiği koleksiyonu, sıkı bir LEVEL takipçisi olduğunu gözler önüne seriyor. Teşekkürler Batu!



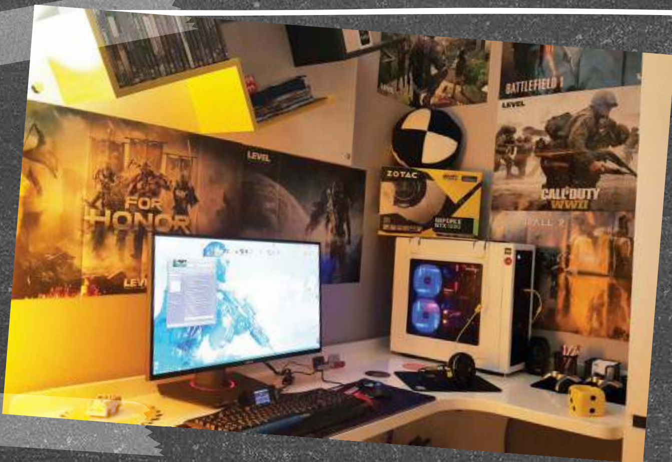






## Bir mektup daha

Selam,
Her ayın ilk günlerini maaşım yattığı ve LEVEL dergisi çıktığı için ayrıca seviyorum. Her ay yorum göndereyim istiyorum, sonra kalıyor. Bu kez kalmasın istedim, işimi bıraktım, dergiyi karıştırıyorum. Derginizi nasıl okuduğumu, okurken neler düşündüğümü yazdım.
Öncelikle Kültür Sanat bölümü açılır, dinledikleri müzikler YouTube'dan bulunur ki aynı müzikleri dinlerken dergiyi okuyalım, aynı tadı alalım. Erik Ekholm'u açalım. Amanın en sevdiğim oyun Diablo görsellerde. Kapak güzel, arkasındaki kitabın adını okunacaklar Excel listeme ekledim.
Editörden yazısında oyunlardan, oyunlardan ve oyunlardan bahsediyor. Bir kez daha yanlış mesleği seçtiğimi (muhasebe) düşünüyorum. Keşke oyunlarla ilgili iş yapsaydım, eve iş götürseydim.
İçindekiler bölümünü hep pas geçerim, böylece sürpriz oluyor.
Hmm, ELEX güzele benziyor, değişik. Çıktığında kesin oynarız.
Role Playing Günlükleri, yine güzel yazılmış, tebrikler. Buradaki kitap, müzik, filmleri de listemize ekleyelim.
Neden oyun oynuyoruz? Eğlenceli, güzel. Evet kazık kadar adam oldum, 3 tane bebem var, hala oynuyorum, size ne yaa diyemiyorum. Kazık kadar adam oldun bu nasıl konuşma böyle diyorlar.
Yazı yine güzel olmuş, eline sağlık Berçem. Xbox 360'la ayrılmamın ve PS4 - Xbox One tercihi yapmanın zamanı geldi. Ancak bu yazı da karar vermemi sağlamadı. Gelecek ay artık.
E3 ile ilgili sayfaları akşam terasta salıncakta sallanırken okurum, tadı çıkar.
Hah, Big Boss, adamım benim. Kapımı kapatayım da güldüğüm duyulmasın.
Hayallerin peşinden koşmak bölümü çok iyi, renk, fotoğraf, anlatım mükemmel.
Ve incelemeler... Seri oyunlarda serinin eski fotoğraflarına yer vermeniz çok güzel oluyor. Nerede nereye gelmişiz; 1.yi oynarken ... yaşındaydım diye düşünüyorum. Detaylı şekilde daha sonra okunacak.
Hmm Farpoint güzele benziyor. Sanırım PS4 + VR + silah almaya bir adım daha yaklaştım.
Unutmadan, Judas Priest'in müziklerini daha çok beğendim.
Dergiyi hemen bitirmeyelim, 1 ay idare etmek lazım.
Kendinize iyi bakın, herkese selamlar, başarılar.
Serdar.

Serdar valla şu mektubun sayesinde buranın formatını değiştirdik bu ay. O kadar beğendik ki anlatımını, yayımlamadan duramadık. Özellikle yaşı büyük okurlarımızın bizi halen takip etmeye devam etmesine ayrı bir seviniyoruz çünkü biz de "kazık kadar adam" olmuş durumdayız.
Bizi takibe devam; dergiyi beğenmene çok sevindik. Görüşmek üzere!




## LEVEL aşığıyız

Sevgili Hasan Canpolat arkadaşımız bize evindeki bilgisayar üssünü göndermiş, çok da iyi etmiş. Duvardaki LEVEL posterleriyle atmosferin tamamlandığı bu ortamda oyun oynamak pek keyifli olsa gerek... Donanımına 10 üzerinden 10 veriyoruz ve teşekkürlerimizi sunuyoruz.

## LEVEL ekibi

11 yaşındaki bir okuyucumuz olan Arın Koç Tuna, Kürşat ve Emre'yi bir kağıda çizip bizimle paylaşmış. Kalemine sağlık diyoruz şimdiden ve yorumlara geçiyoruz: Emre'nin boyu Tuna'dan uzun değil, Kürşat'ın elleri de o kadar ufak değil. Tuna ise tam olmuş yalnız kolları daha da büyük çizelim bir defakine. (Torpil geç azıcık Arın!) Şaka bir yana, tekrar eline sağlık!





# 8 MARS

Son yılların en popüler konusu Mars. Resmen insanlık bu gezegene taşınma planları yapıyor. Eh, biz de bu konuyu atlamıyoruz ve sizi Mars atmosferini yaşamanız için listemize davet ediyoruz...

## Marslı

Andy Weir'ın ünlü romanı, bildiğiniz üzere Matt Damon'ın başrolünde olduğu filme de dönüştürüldü ve Mars'ta tek başına yaşam mücadelesi veren bir astronot başrolde. Her ikisi de gayet iyi olan bu yapımlardan bir tanesini mutlaka tecrübe etmelisiniz. (Kitap tavsiyemdir.)

## Kızıl İsyan Üçlemesi

Direkt olarak Mars'ı konu etmese de insanlığın güneş sistemine yayıldıktan sonraki halini fantastik bir edebiyat eseri olarak ele alan bu üçleme, kesinlikle okunmayı hak ediyor. Yakında film olarak da karşımıza çıkacak olan eserde Mars'ın da büyük bir rolü var.





## Curiosity Rover

Mars'ta selfie çekebilen ilk robot olan Curiosity, halen Mars'tan bolca bilgi gönderiyor NASA'ya. Amacı gezegeninin ne kadar yaşanabilir olduğunu bilimsel verilerle NASA'ya sunmak. Tabii arada Marslıları da bulursa çok fantastik olacak.





## Olympus Mons

Everest'e yüksek diyorsunuz değil mi... Güneş sisteminin en yüksek dağı meğer Mars'taymış. Adı Olympus Mons olarak belirlenen bu volkanik dağ tam 22 km yüksekliğinde. İnsanlar Mars'a bir yerleşsin, bunun tepesine de tırmanmak isteyenler olacak.

## The Expanse

Gayet sağlam bir bilim kurgu dizisi olan The Expanse, iki sezonuyla ekranlara geldi. Aynı Kızıl İsyan gibi, burada da insanlık güneş sistemine yayılmış durumda ve Mars da apayrı bir millet olarak yer alıyor. The Expanse'i bilim kurgu meraklıları kaçırmamalı...

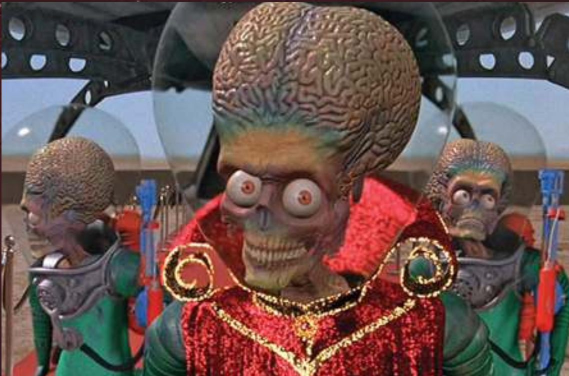



## Mars'a yolculuk

NASA Mars'a insan gönderme işini üç aşamalı bir konu olarak görüyor. Earth Reliant kısmında Dünya'nın yörüngesinde uzay istasyonu oluşturulacak, Proving Ground'da bu istasyonlarda Mars koşullarına uygun yaşam koşulları denenecek ve 2030 olarak planlanan Earth Independent kısmında Mars'a ayak basılacak. Çok heyecanlı!

## Mars Attacks!

Tim Burton'ın ünlü filmlerinden biri olan Mars Attacks!, 1996 yılında gayet eğlenceli bir film olarak vizyona girdi. Şimdilerde biraz eski gözükse de Mars'ın dünyayı işgaline karşı yapılabilecek en eğlenceli filmlerden biri olduğu bir gerçek.



## Surviving Mars

Şöyle bir baktığımızda, Mars'ı direkt olarak konu alan bir oyun göze çarpmıyor. Daha önce dergide bahsettiğimiz Surviving Mars da bu açığı kapatacağa benziyor. NASA'nın gerçekte Mars'ta yapmak istediği kolonileşmeyi önce bir oyun olarak denemek isterseniz, 2018'i bekleyin.



Tuna Şentuna




# Bir dövüş turnuvasının ardından...

## EVO 2017'de neler açıklandı neler!

Konuya direkt girelim, çok uzatmayalım. FOX|Tokido (Akuma) PG|Punk'ı (Karin, Nash) yenerek Street Fighter V birincisi oldu; FOX|JDCR da kendi takımından FOX|Saint'i yenerek Tekken 7 şampiyonu olmayı başardı. Eğer bu oyunlarla ilgileniyorsanız hemen YouTube'a adım atın ve ilgili aramayı yapıp final maçlarını izleyin. (EVO 2017 Grand Finals.)
EVO 2017 elbette sadece bir turnuva değil, çeşitli dövüş oyunlarıyla ilgili duyuruların yapıldığı bir fuar ortamı olma özelliği de taşıyor.
Tekken 7 ile başlayalım... Fatal Fury'den kopup gelen Geese Howard'ın yeni Tekken karakteri olarak oyuna ekleneceği açıklandı. Heihachi gibi güç odaklı hareketleriyle dikkat çeken Geese Howard'ın diğer karakterler arasında hiç sırıtmayacağını söyleyebiliriz. (Bu karakteri merak ediyorsanız da yine yolunuz YouTube. Güzel bir video yayımlanmış durumda.)
Bir karakter de Street Fighter V için duyuruldu. Final Fight'ta karşımıza çıkan düşmanlardan biri olan Abigail, SF dünyasındaki en iri karakter olma özelliğini de taşıyor. Bu yarma arkadaşımız birçok tutup fırlatma hareketine sahip olacak. Son gelen açıklamalara göreyse tanıtımdaki devasa hali, DLC'nin finalinde biraz daha küçültülecek.
Şimdi bahsedeceğim konu EVO 2017 ile ilgili değil ama yine de bu kadar dövüş oyunu arasında konuya değinmek lazım. Konumuz Marvel Vs. Capcom Infinite. EVO 2017'de Jedah ve Gamora'nın oynanışı ekranlara gelmişti –ki Jedah'ı çok beğendik- bir başka fuarda da yeni dört Infinite karakteri daha açıklandı: Spider-Man, Haggar, Frank West ve Nemesis. Özellikle Spider-Man'in değişmiş olan Ultra hareketleri dikkat çekti ve Frank West'in komik Dead Rising silahları da gösterime renk kattı. Marvel Vs. Capcom Infinite için artık bir kademe daha heyecanlıyız.
Dövüş oyunlarının Japonya ayağından sorumlu olan Arc System Works de boş durmadı elbette. Onlar da yepyeni oyunları, BlazBlue Cross Tag Battle'ı duyurarak MvC Infinite'e selam çaktı. Şöyle ki BlazBlue oyunlarında "Tag" olayı yoktur; yani tek tek dövüşler söz konusu olmuştur şimdiye kadar. Cross Tag Battle'da ise 2v2 dövüşler söz konusu olacak ve işin daha da güzeli, diğer Arc System Works oyunlarından karakterler de oyunda yer alacak. Persona 4 Arena ve Under Night In-Birth bu oyunları oluşturuyor fakat asıl sürpriz popüler anime serisi RWBY'den Ruby Rose'un oyunda kendine yer bulması.
Dövüş oyunu sevenleri her anlamda tatmin eden EVO 2017'den haberler bu şekildeydi. Herkese bol tekmeli yumruklu günler! ■

### Arika'dan isimsiz bir eser

1996 yılında piyasaya çıkan Street Fighter EX adındaki üç boyut görünümlü iki boyutlu dövüş oyununa benzer bir oyun hazırlanıyor. Henüz ismi belli olmayan bu oyun, aynı SFEX'in görselliğini taşıyor ve şimdilik açıklanan karakterler de yine bu oyundan. Hokuto, Kairi, Garuda, Darun Mister ve Skullomania bu yeni oyunda yer alacak. Oynanış ise şu aşamada biraz hantal duruyor. PS4 için 2018 sonunu hedefleyen oyun umarız daha iyiye doğru gider, yoksa bu haliyle tercih edilmesi güç olacak.







# Bioshock'un yapımcılarından...

## **City of Brass** ile hırsızlık zamanı

Gönül isterdi ki yeni bir Bioshock oyununun duyurusunu yapalım ama bu mümkün değil maalesef. O yüzden eski Bioshock yapımcılarının kurduğu Uppercut Games'in yeni oyunuyla devam etmek durumundayız. Hatırlayacak olursanız bu firma bizi Submerged ve Epoch ile buluşturmuştu.
Uppercut Games'in yeni oyununun adı City of Brass. Oyunda bir hırsızı kontrol edeceğiz ve bu hırsız olarak da City of Brass adındaki şehirdeki gizli hazineyi bulmaya çalışacağız. Tabii böyle anlatınca oyunu bir anda Prince of Persia'yla karşılaştırdınız, kocaman bir hikayenin içerisinde bulunacağımızı hayal ettiniz. Oysaki durum biraz daha farklı... City of Brass bölümlere ayrılmış bir oyun olarak karşımıza çıkacak ve her bölümde, zamana karşı yarışarak hazineyi bulmaya çalışacağız. Bunu yaparken de elbette ki önümüze birçok farklı engel çıkacak.
FPS kamerasından oynanan oyunda kurnazlığımız ön planda olacak, kılıcımız ve kırbacımızla da engellerin üstesinden gelmeye uğraşacağız. Karşımıza çıkacak olan Arap esintili düşmanların silahlarını düşürebilecek, onları tuzaklara yönlendirebilecek, kırbacımızla sersemletebilecek ve farklı şekillerde mücadeleyi sonlandırmaya çalışacağız. Kırbacımız aynı zamanda çeşitli noktaları da yakalayabilecek ve böylece Tarzan misali salınıp engellerin üzerinden kendimizi savurabileceğiz.
Düşmanlarımızı birbirine bile düşürebileceğimiz oyun sonbahar aylarında Steam'de yerini alacak. 2018'de ise PS4 ve Xbox One'a uyarlanması bekleniyor. ■

# Attack on Titan'cılar buraya!

## Dünyanın sonunu **Extinction**'da önlemeye çalışacağız

Iron Galaxy ve Maximum Games ortaklığından doğan Extinction, tam bir Attack on Titan atmosferine sahip. Oyunun sitesine girip fragmanı izlediğiniz anda da olayların buna ne kadar benzediğini hemen anlıyorsunuz zaten. Hikayeye göre insanlığı tehdit eden, yıkım odaklı bir ırk önüne gelen kenti ortadan kaldırıp sakinlerini katlederek yoluna devam ediyor. Zamanında da bu güce karşı savaşmış üstün nitelikli kahramanlar varmış. Ne var ki zaman içerisinde bu topluluk dağılmış ve sadece son bir savaşçı hayatta kalmış. Tahmin edin bu savaşçıyı kim kontrol edecek?
Evet, aynı Attack on Titan'ın kahramanları gibi biz de son kalan savaşçı olarak Orc benzeri yaratıklara karşı büyük bir savaşa girişeceğiz. Karşımıza gelecek olan düşmanlar kendi boyumuzda da olacak, metrelerce yükseklikteki devlerden de oluşacak. Sahip olduğumuz kılıç ve üstün parkur yetenekleriyle dikey düzlemde bin bir türlü farklı akrobatik hareket yapıp bu devleri yere indirmeye uğraşacağız.
Oyunda ana görevlerin yanında yan görevler de olacak ve seviye atlayıp yeni yetenekler de kazanabileceğiz.
Savaş alanları farklı stratejiler gerektirebilecek. Her bölgede de birçok etkileşimli alan bulunacak; bunları tuzak olarak kullanıp devlere karşı silah haline getirebileceğiz. Kendi bölgelerimizi ve görevlerimizi yaratıp online olarak da paylaşabileceğimiz Extinction, aynı isimdeki bir modla da bizi art arda gelen düşmanlara karşı soluksuz bir mücadeleye davet edecek. (Bir nevi Survival modu.)
PC, PS4 ve Xbox One'da 2018'in başlarında görülecek olan oyun hiç de fena durmuyor; hele ki Attack on Titan pek bir şeye benzememişken, gayet iyi gelebilir... ■







## SON DAKİKA!

Ghost Recon: Wildlands'e 4v4 multiplayer modu geliyor. Takımların birbirine karşı mücadele edeceği DLC'nin adı da Ghost War alarak belirlendi ve sonbahar aylarında yayımlanması planlanıyor.

**Önceki zombi modlarından daha gerçekçi ve karanlık olan Call of Duty zombi modu, Nazi Zombies, bizi bir kez daha arkadaşlarımızla sırt sırta verip zombilere karşı gelmeye çağırıyor.**

300 yeni görev, yeni bir taraf sistemi, daha yüksek seviye olanağı, High Elf ırkı ve içinde "Walked into Mordor" da bulunan birkaç yeni başlığın bulunduğu Mordor eklentisi, yıllar sonra Lord of the Rings Online'a gelmiş bulunuyor.

**Level-5, Ni No Kuni 2'nin 19 Ocak 2018'e ertelendiğini açıkladı. Neyi yetiştiremediler acaba...**

Tam 19 yıl sonra Half-Life'a ufak bir yama geldi. Bazı kilitlenme problemlerini çözen yama, Valve'ın oyundan halen vazgeçmediğinin de bir göstergesi. (Üzgünüz, Half-Life 3 ile ilgili bir bilgi yok.)

**Eğer hala izlemediyseniz, Netflix'in Castlevania çizgi filmini hemen bulup izleyin; zaten toplamda 4 bölümü var. Bunu yaptıktan sonra da yeni açıklanan ikinci sezonu beklemeye başlayabilirsiniz -ki bu sezonda tam 8 bölüm bulunacak! Netflix aynı zamanda Assassin's Creed'in çizgi filmini de yayımlamaya hazırlanıyor.**

Xbox One X'in 4K çözünürlüğünden yararlanacak en büyük oyunlardan biri Halo 5 olarak açıklandı. 4K 60 FPS olacak mı, bunu göreceğiz...

**Yapımcıların yaptığını son açıklamayla, Xbox One ve Windows'a özel olan Cuphead, hiçbir zaman PS4'e gelmeyecek.**

PC'den sonra Bayonetta ve belki de Bayonetta 2, Nintendo Switch'e geliyor.

**1990'lardaki Doom'un kapağındaki "Doomguy"ın, oyunun yapımcısı Jon Romero'nun verdiği pozdan çizildiği ortaya çıktı. Meğer bu iş için tutulan model bir türlü istenilen pozu verememiş ve sonunda Romero kameranın önüne atılıp gömleğini çıkartarak, "İşte böyle duracaksın!" diye bağırmış. Fotoğrafçılar da bu sırada gerekli fotoğrafları çekmiş bile...**



# Bir alternatif ödeme sistemi

## **Epin** teknolojisi her geçen gün büyüyor

Türkiye'deki online oyun sektörü her yıl büyümeye devam ediyor ve her geçen gün, yaklaşık 20 milyon online oyuncunun ihtiyacına yönelik yeni çözümler geliştiriliyor. Özellikle banka kullanıcısı olmadığı için dijital alım yapmakta zorlanan kullanıcı kitlesi için geliştirilen epin, alternatif bir ödeme yöntemi olarak öne çıkıyor ve dünyada, oyun sektörü özelinde 5 milyar dolarlık bir pazar oluşturuyor. Türkiye'de halihazırda oyuncuların yüzde 15'i, yani yaklaşık 3 milyonu epin kullanıyor. Bu anlamda Türkiye'deki epin pazarının gelişime açık olduğunu söyleyebiliriz.
Açılımı "Elektronik Pin" olan epin, özellikle oyun dünyasında yaygın olarak kullanılan bir ödeme yöntemi. Banka kullanıcısı olmayan, yani dijital alım yapmakta zorlanan kullanıcı kitlesi için geliştirilen bu alternatif ödeme sisteminde epin'ler "oyun içi para" yerine geçiyor. Oyun severler, çeşitli parasal değerlere sahip olan epin kodlarını satın alarak ilgili oyunda sahip oldukları epin'leri kullanabiliyor.
Epin teknolojisiyle ilgili daha fazla bilgi için www.epin.com.tr adresine uğrayabilirsiniz. ■

# Hem eski, hem de yeni bir konsol isteyen?

## "Ben!" diyorsanız, buyurun **Ataribox**'la tanışın...

Yaşı 30-35 civarı olanların yakından tanıdığı Atari, konsol pazarına giriş yapmaya hazırlanıyor. Açıkçası konsol piyasasında boş bir nokta varmış gibi de gözükmüyor ama konu "Atari" olunca, oyuncuların ilgi göstereceğini de biliyor Atari Project Team.
Görüntüsüyle şimdiden oyuncuları büyüleyen Ataribox, ilk aşamada pek az detayla su yüzüne çıkartıldı. Örneğin teknik özellikleri hakkında sadece SD yuvası, dört USB girişi ve HDMI çıkışı olacağını biliyoruz. Bir başka bildiğimiz konu da konsolun eski oyunlarla birlikte "yeni" oyunları da oynatacak olması. Yeni oyundan kasıt, sadece bu konsola özel oyunlar mı, başka türlü bir sistem mi henüz bilmemekteyiz.
Ataribox'ın fiyatı ve çıkış tarihi de şu an belirsiz ve bu belirsizliğin nedeni de kısa bir süre önce ortaya çıktı: Atari firması konsolu aynı Ouya gibi bağış sistemiyle hayata geçirmeye hazırlanıyor. Yani yakında bir Kickstarter kampanyası görürsek şaşırmayın. ■



**TEKNİK ÖZELLİKLER**
**Boyut:** 24 inç / 27 inç
**Çözünürlük:** 1920 x 1080
**Kavis:** 1800R
**Yenileme Hızı:** 144 Hz
**Tepki Süresi:** 1 ms
**Parlaklık:** 350 nit
**Kontrast Oranı:** 3000:1
**İzleme Açısı:** 178 derece
**Renk Desteği:** 16,7 m
**Video Girişi:** DisplayPort, HDMI

# Kavisi Hisset, Oyuna Hükmet

*Samsung, kavisli monitörlerini Quantum Dot teknolojisi ile oyuna hükmetmeniz için getiriyor.*

Kavisli ekranların öncülerinden Samsung, ilk kavisli LED monitörünü 2014 yılında tanıtmıştı. Üç yıl içinde teknolojiyi olgunlaştıran şirket, şimdi bu konudaki bilgi ve birikimini Quantum Dot panel teknolojisiyle zenginleştirerek karşımıza çıkıyor. CFG70 serisine ait LC24FG70FQMXUF (24 inç) ve LC27FG70FQMXUF (27 inç) monitör modelleri, rakipleri arasında tasarımıyla en şık monitörler arasında yer alırken, hem bilgisayarda eğlenceyi ve oyunu sevenlere hem de profesyonel kullanıcılara hitap ediyor.

## Tutkulu ve profesyonel oyuncular için

Profesyonel ve tutkulu oyuncular için geliştirilmiş 24 ve 27 inç boyutlu CFG70 kavisli monitörler, ideal oyun deneyimi yaşatmak için Samsung'un Quantum Dot resim teknolojisini kullanıyor. Böylece mükemmel resim kalitesini, son derece doğru ve canlı renklerle oluşturan Samsung, yine renk skalasının yüzde 125'ini kapsayan Quantum Dot teknolojisi ile her rengi tüm canlılığıyla karşınıza getiriyor. Kuşkusuz bu da, oyunun heyecanına ve atmosferine girmek isteyen oyunculara kapıları sonuna kadar araladığı gibi, profesyonellerin de özellikle görsel tasarım yönüyle kuvvetli projelere imza atmasını sağlayacak özelliklerin başında geliyor.



## Etrafınızı saracak

24 ve 27 inç boyutlu CFG70 monitörleri rakiplerinden ayıran en önemli özelliklerinden bir diğeri de Quantum Dot teknolojisini 1800R kavisli ekranla birlikte sunması. 1800 mm yarıçaplı bir panelden kesilerek elde edilen 1800R kavis, piyasada birçok monitörde kullanılan 2700R veya 3000R kavisten farklı bir deneyim sunuyor. Samsung'un yeni monitörlerinde kullanılan daha dar kavis sayesinde ekranın etrafınızı sardığını hissediyor, daha gerçekçi bir oyun ve film deneyimi yaşayabiliyorsunuz. Bunun sebebi, dar kavisin insan gözleriyle daha iyi uyum sağlaması ve derinlik algısını arttırarak görüntü kalitesini zenginleştirmesi.

## Zengin ve canlı renkler

Zengin ve canlı renkler, oyuncuların ihtiyacı olan tek şey değil; hızlı ve aksiyon dolu sahnelerde daha seri görüntü için düşük tepki süresi ve yüksek tazeleme oranı da bir o kadar elzem. Samsung, bunun için 24 ve 27 inç'lik CFG70 monitörlerinin 1 ms gibi en düşük tepki süresine sahip olmasını sağlıyor ve 144 Hz tazeleme hızı sunuyor. Ayrıca AMD ekran kartı sahipleri için AMD FreeSync teknolojisi de destekleniyor. Bu sayede hareket bulanıklığı ve görüntü yırtılması engellenebiliyor ve en hızlı hareket eden aksiyon oyunlarında dahi kusursuz bir performans alınabiliyor.

## Tasarımsal esneklik

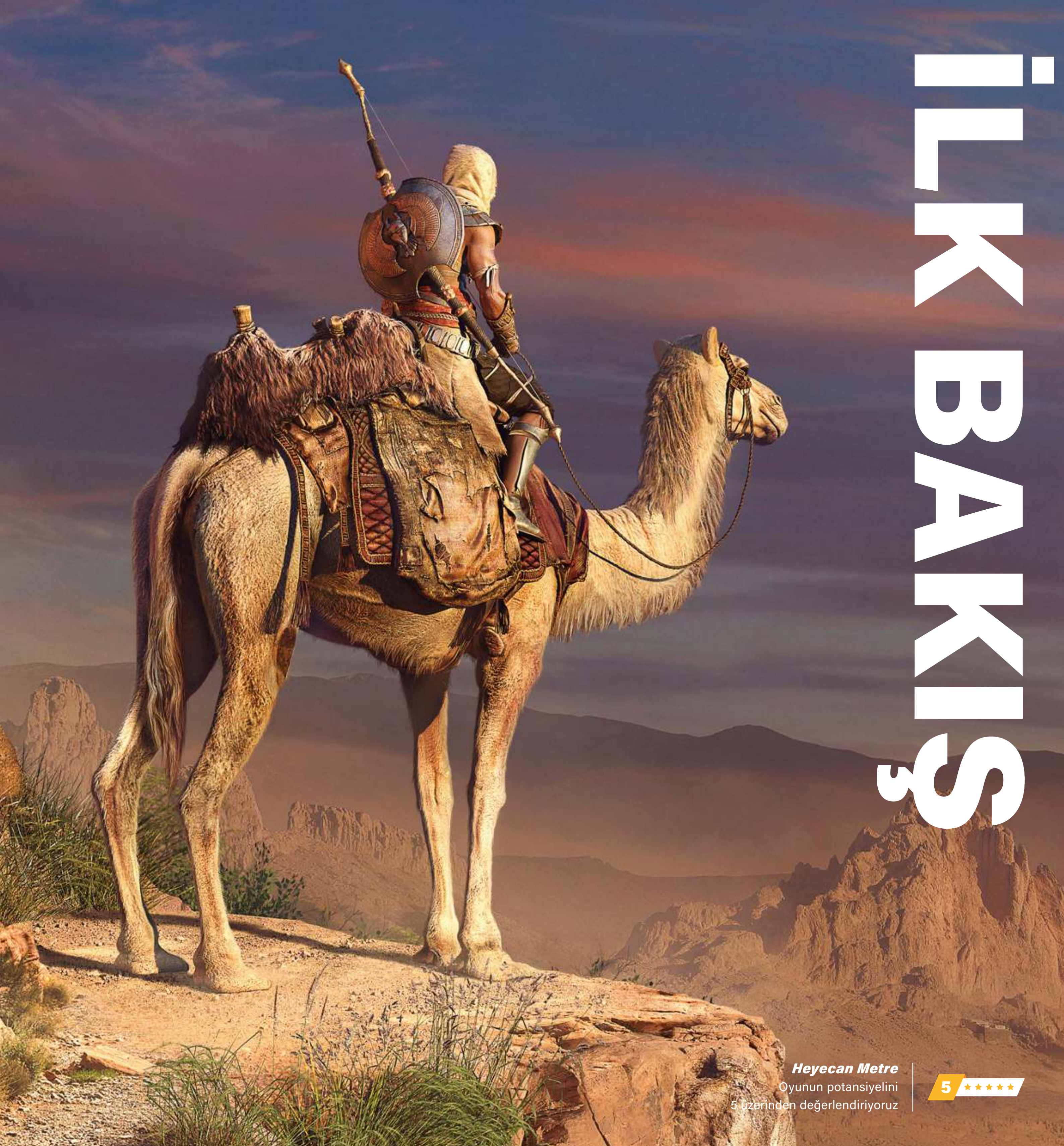
Samsung CFG70 monitörler, dijital görselliğiyle olduğu kadar tasarımsal zenginliğiyle de gözlere hitap ediyor. Daha esnek bir ayağa sahip olan monitörler, yüksekliği ve bakış açısını değiştirebilme imkanı tanıyor ve böylece eğlenceye yeni bir boyut kazandırıyor. Ekranı döndürebiliyor, çevirebiliyor veya dilerseniz rahatınıza göre yükseltip alçaltabiliyorsunuz. Hatta dilerseniz onu duvara asmanız bile mümkün! ■



# Assassins Creed **Origins**

*Yeni bir ülke, yeni bir ana karakter, yeni bir Assassin's Creed.*

**syf.20**



# Assassin's Creed ORIGINS

## Develer kervan iken...

Yeni bir Assassin's Creed oyunu mevzu bahis olunca insan ister istemez şöyle bir kıllanıyor. Serinin ilk oyunundan bu zamana kadar her yeni oyunun çıkışından önce hop oturduk hop kalktık, bu sefer olacak mı dedik, yine mi hayal kırıklığı dedik, onu dedik, bunu dedik, illaki ön yargı oluştu bir yerlerde. Bir Ubisoft oyununun, daha doğrusu serisinin, yakaladığı güzel bir formülün suyunu son damlasına kadar sıkmasına, hatta posasını da bize yedirmeye çalışmasına da çok kez tanık olduk.
İlk oyun nefisti. Barındırdığı içerik o zamana kadar görülmemişti; ancak o hepimizin rahatsız olduğu "tekrar tekrar aynı şeyleri yap" sorunsalı yüzünden o güzellik gölgede kaldı. Her şeye rağmen Altair reisi bağrımıza bastık, Desmond'ı kardeşimiz bildik. Akabinde bir efsane daha katıldı seriye: Ezio Auditore da Firenze (Bu ismi artık Google search yapmadan yazabiliyorum!) Ezio üzerine çok gidildi. Tam tamına üç oyunluk ayrı bir seri oldu bu hikaye. Derken Connor Kenway çıktı piyasaya ve böylelikle Desmond'ın hikayesi de tamamlanmış oldu. Connor'un torunu Edward Kenway'in hikayesiyle devam eden seri, büyük bir Unity rezaleti yaşadıktan sonra Syndicate'le kendini topladı ve ardından inzivaya çekildi. (Aralara serpiştirilmiş farklı başlıkları konuya dahil etmiyorum bile.)
Serinin iki büyük sorunu var benim gözümde. Birincisi, içerik sürekli gelişse de oyunun kendini tekrar eden yapısını bir türlü yıkamaması, ikincisi de her oyunun sanki alpha aşamasında piyasaya sürülmüş gibi birer bug cenneti olması. Bu iki temel sorunun üstesinden bir türlü gelemedi Ubisoft. Dışarıdan bakıldığında her sene yeni bir oyunun hortlamasının beraberinde getirdiği sorunlardı bunlar ki Syndicate'ten sonraki yıl yeni bir Assassin's Creed oyununun duyurulmayacağı açıkladığında, dikkatler yeniden serinin üzerine çekilmişti bile.
E3 2017'ye geri sayım başlarken, Ubisoft cephesinden de sızıntılar birbiri ardına geliyordu elbette. Sızan tüm bu bilgiler, yeni bir Assassin's Creed'i gösteriyordu ve hatta oyuna ait kaçamak bir görsel bile çıktı piyasaya. Belki de bu yüzden E3 2017'yi bekleyemeyen Ubisoft, bombayı erkenden patlattı ve Assassin's Creed Origins, iki yıl aradan sonra görücüye çıktı. Bu haberle birlikte belki de herkesin yediği ters köşe, hikayenin en başına, yani Brotherhood'un kuruluşuna doğru keskin bir dönüş yapmasıydı. Ve tabii antik Mısır atmosferi, tüm ihtişamıyla boy gösteriyordu.

### Değişim zamanı gelmiş mi?

İşte şimdi, keskin bir yol ayrımında duruyor olmamız gerekiyor. Ubisoft'un zincirini kırarak bu yeni oyunun çıkışını bir yıl sarkıtmasıyla başlıyor aslında her şey. Hatta hazır yeri gelmişken şu detayı da es geçmeyelim; 4 yıllık bir yapım süresi var Origins'in. Yani Black Flag'in hemen ardından girişmişler mevzuya ki takdir edersiniz, bir sandbox oyun için yeterli süre bu. Bundan sonrasının özeti ise, karşımızda duran oyunun hakikaten yepyeni bir oyun gibi duruyor olması. Ve tabii hal böyleyken, ortalığı biraz eşelemek gerekiyor.
İlk olarak yeni hikayemize odaklanalım. Antik Mısır'da geçiyor hikayemiz. Aslında tek cümleyle özetlenebilecek bir konu bu ama yine de detaya inmem lazım.

4



Yapım **Ubisoft Montreal**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon/RPG**
Platform **PC, PS4, XONE**
Web **assassinscreed.ubisoft.com**
Çıkış Tarihi **27 Ekim 2017**


Gladiator Arena Krokodilopolis, bizi farklı tipte düşmanlarla karşı karşıya getirecek.

O dillerden dillere destan olan Mısır gizeminin Assassin's Creed hikayesiyle birleşmesinin ortaya çıkaracağı sonuçları bir düşünün. Antik Mısır sokaklarında dolaşmak bir yana dursun, piramitlerin, firavunların ve onların antik mezarlarının ortaya çıkaracağı sırları da bir düşünün. Dönemin Kleopatra'nın çalkantılı dönemi olduğunu da araya sıkıştıralım hatta. Sürekli bahsi geçen Brotherhood'un kökleri yatıyor bu hikayenin içinde, laf değil. Altair'in, Ezio'nun, Connor'ın, Edward'ın, Arno'nun ve hatta Eve & Jacob kardeşlerin de üyesi olduğu bir kardeşlik tarikatı...
Bu dev hikayeyle birlikte ağır bir yükün altına girmiş olan karakterimiz, yani yeni suikastçımızın ismi ise Bayek. Brotherhood'un özünü bize nasıl anlatacaklar bilemiyorum ama öyle görünüyor ki Bayek'in bunda büyük payı olacak. Dönem Kleopatra dönemi olduğu için işin ucu Roma İmparatorluğu'na kadar dayanıyor ister istemez. E haliyle orta-ma Haçlı orduları, yani Templar dediğimiz şahsiyetler de dahil oluyor ki hikayenin keskin noktalarından biri de bu. Kardeşliğin kurulma sebebinin Templar tarikatı olduğu aşikar ama yüzyıllar süren Assassin & Templar mücadelesinin de kökleri burada atılıyor. Eh, bu çerçeveden bakınca işin ciddiyeti büyüyor haliyle, değil mi? Yani işte görünüşe göre efsanevi bir hikayenin içine atacak bizi Origins. Diğer taraftaysa yeni bir Assassin's Creed oyunu için "inanılmaz" denebilecek değişiklikler var. Ubisoft, epey geç kalmış olmasına rağmen sonunda diğer açık dünya oyunlarından esinlenmeyi başarmış. Origins'in değişimine esin kaynağı olan çok fazla detay var bu çerçevede. Mesela artık minimap olmayacak gibi görünüyor. Bunun yerine, muhtemelen Skyrim'den hatırlayacağınız pusula sistemi getirilmiş. Akıllıca bir hamle zira bir açık dünya oyununu akıcılık olarak üst seviyeye taşıyan bir sistem bu.

*__Ubisoft__, epey geç kalmış olmasına rağmen sonunda diğer açık dünya oyunlarından esinlenmeyi başarmış*

Pusula sistemini kullanacağımız harita hakkında da çok büyük iddialar var. Serinin en büyük haritaya sahip oyunu Black Flag'in bile kat kat üzerine çıkan bir genişlikten söz ediliyor (Gördüm, kağıt üzerinde de olsa buna şahidim. – Kürşat). Aslında bu çerçevede daha önemli olan, haritanın bolca yapılacak şeyle dolu olması ve Ubisoft'a bakılırsa bunları yaparken sıkılmayacak olmamız. Şahsen, bunca yıllık Assassin's Creed tecrübeme göre bu konuda içim hiçbir zaman rahat olmayacak. Umarım bu sefer kırarlar şu kendini tekrar etme zincirini.

### Peki ya savaş mekanikleri?

Origins, serinin yıllardır süregelen tekdüze dövüş mekaniklerine de bir el atmış. Bu sefer karşımızda Dark Souls, For Honor ve The Witcher'dan esinlenilmiş olduğu açıkça belli olan bir sistem var. Düşmanı karşınıza alıyorsunuz, yeri geldiği zaman savunuyorsunuz, sağa sola kaykılıyorsunuz ve fırsatını bulunca da saldırıyorsunuz. Emrimize amade bir de okumuz var ki bu konuda olabilecekleri biliyorsunuz zaten, sık öldür işe... Bu ikisinin yanı sıra, sonuçta bir Assassin olduğumuz için gizlilik tarafımız da var. Bu detaylar da çok normal bir şekilde serinin ilk oyunundan beri süregelen mekaniklerden ibaret. Yani işte düşmanı görünmeden yaklaşıp indirmek, bir saman balyasına saklanmak vs. Tabii gizlilik faktörünün içine ok kullanımını da katabilirsiniz.
Bu üç temel savaş mekaniğine ait birer yetenek ağacı da yapmışlar ama buradaki fark, olayın daha ciddiye alınmış olması. Biliyorsunuz, serinin sona doğru olan oyunlarında da vardı böyle bir detay ama tamamen yüzeyseldi. Bu sefer üç temel başlıkta toplamışlar yetenekleri: Savaş, Gizlilik ve Okçuluk. Yani oyunu nasıl





**Kahramanımızın yetenekleri, önceki oyunlara kıyaslandığında bir hayli fazla olacak.**

oynamak istiyorsanız o tarafınızı geliştireceksiniz ki muhtemelen yetenek ağaçlarının tamamını biraz uğraşırsak açabiliriz.
Büyük değişikliklerden bir diğeri de şu; silah ve mühimmat toplama tarafında da yeni bir şeyler var. Düşmanlarımızdan düşen silahlar farklı farklı kategorilere ayrılmışlar. Yine tanıdık bir mekanik eşliğinde silahları ve diğer ekipmanları kalitesine göre kategorize etmişler. İşte "Mavi silah iyiyse mor olanı daha iyidir!" gibisinden... Yine bir upgrade sistemi de var ki bu da silahların ve mühimmatların geliştirilebileceği anlamına geliyor. Başarılı olur mu bilemiyorum ama bu yeni sistem, bir şeyler toplamayı artık anlamlı hale getirecektir. Sonuçta loot candır, loot bizdendir...
Ve gelelim Assassin tarikatının sembolü halini almış olam kartal mevzusuna... Senu adında bir kartalımız var arkadaşlar. (Bildiğiniz organik drone. – Kürşat.) Assassin'lere Eagle Vision yeteneğini veren bu kuş değilse, bileklerimi keserim. İşte, Eagle Vision'ın yerini Senu alıyor bu oyunda. Mesela bir mekanı basacaksınız diyelim. Salıyorsunuz Senu'yu, ortalıkta ne var ne yok gösteriyor size. Görevinden gizli definesine kadar her şey... İşin enteresan tarafı, bu kartalın hareket çerçevesini sizin etrafınızla sınırlamamışlar. İstediğiniz yere uçabilirsiniz; yani tüm haritayı gezebilirsiniz. Bu öyle bir şey ki oyunun teknik gücünün ne kadar kuvvetli olduğunu gösteriyor. Yani adamlar olaya hakkını vermişler: Kuş dediğin özgür olur...

## Kıssadan hisse...

Genel çerçevede çok güçlü görünüyor Origins. Ubisoft oyunun o görmeye alışık olduğumuz ve bir türlü çare bulunamayan hastalığı olan bug'ları, Alpha aşamasında olduklarını öne sürerek savunuyor. Origins'in 27 Ekim'de piyasada olacağını düşünürsek, o bug'ların sebebi de ortaya çıkıyor. Bir oyun yapıyorsun, birkaç ay sonra piyasaya çıkacak ve Alpha aşamasındasın... Bence yine o saçmalayan fizik mekaniklerine ve tırmanış kontrollerine hazır olun.
Bu arada, oyunda at üstünde savaşma da olacak. Gerçi bu detaya ait gördüklerim beni kesmedi ama olacak işte. (Mount & Blade kadar keskin bir deneyim beklemiyorsanız eğer gayet eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. – Kürşat) Ben at kardeşimizi yine oradan oraya gitmek için kullanırım. Sevmem öyle at üstünde savaşmak falan... Ayaklar yere basacak arkadaş!
Eğer Ubisoft şu bug'ları en azından rahatsız edici boyutun altına taşırsa ve kendini tekrar olayına da bir çözüm bulursa veya bulmuşsa, ben oyunun geri kalanından çok ümitliyim. Hikaye muazzam olacak, yeni mekanikler de artık kabak tadı gelmiş eski yapıdan kurtulduğumuzu gösteriyor, e koca bir antik Mısır haritasını da işin içine koyarsak... Gerçekten Origins'in beklenti yaratan çok tarafı var. Ama işte diyorum ya, Ubisoft gibi bir firmadan bahsediyoruz. Bu güzelim detayları alırlar, ellerine yüzlerine bulaştırıp önümüze sürerler diye ödüm kopuyor. Ama tabii bu saatten sonra neyse ne, oynayacağız. Karşıma AC: Unity gibi bir rezalet çıkmadığı sürece ben her şeye razıyım. Ortaya oynanabilir bir oyun çıksın, sonuna kadar giderim. Şimdiye kadar böyle oldu en azından. Hatta belki 27 Ekim'den sonra olan biteni yine benden okursunuz, belli mi olur?
■ **Ertekin Bayındır**





**Harita**
Oyunun haritası kendi halinde bir Amerikan kasabasında geçtiğinden Far Cry 3 ve 4'ün o "cennetten çıkma" havasından uzak. Bu aynı zamanda oyuna büyük bir doğallık katmış. Harita boyutu ise şimdilik belirsiz.

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Web **ubisoft.com/en-us/game/far-cry-5** Çıkış Tarihi **27 Şubat 2018**

# Far Cry 5

4

Evinizin yolu kadar tanıdık gözüken bir Far Cry oyunu daha...

Far Cry serisi ilk oyunundan itibaren adının hakkını vererek oyuncuları bambaşka diyarlara götürdü. Pasifik adalarından Afrika düzlüklerine, Himalaya Dağlarından taş devri Avrupa'sına birbirinden farklı diyarlarda, bu topraklara yabancı birinin kahramanlık yolculuğuna tanık olduk.
Kargaşanın hüküm sürdüğü bu topraklarda bilim adamlarına, silah kaçakçılarına, uyuşturucu baronlarına, hükümdarlara ve yamyamlara karşı koyarken, dünyanın ücra bir köşesinde evimizden, gelebilecek herhangi bir yardımdan ve medeniyetten çok uzakta olduğumuzu biliyorduk. İşte bu durum Far Cry 5'in Amerika'nın Montana Eyaletinde Rocky Dağlarının eteğindeki Hope County'de geçmesiyle birlikte son buluyor.

## Kaos yanı başınızda

Medeniyetin, Amerikan polisinin ve evlerin kapılarındaki kilitlerin bizleri kargaşadan koruyamayacak olması atmosferi oldukça değiştirecek gibi görünüyor. Jim Jones önderliğindeki sapkın Hristiyan tarikatı People's Temple'ın 918 kişinin ölümüyle sonuçlanan Jonestown olayı, eski bir asker olan Marshall Applewhite önderliğindeki UFO'larla kafayı bozmuş Heaven's Gate tarikatından 39 kişinin ölümüyle sonuçlanan toplu intihar olayı ve Malheur Ulusal Doğal Hayatı Koruma Parkı'nın silahlı milis güçleri tarafından bir aydan uzun süre işgal edilmesi, kargaşanın medeniyetin göbeğinde bile hüküm sürebileceğinin kanıtları olarak gözümüze sokulmakta. Dünyanın sonunu anlatan onlarca oyun olmasına rağmen, Far Cry 5'in Hope County ile sundukları diğer oyunlardan ayrılmasına neden oluyor.
Oyunun duyuru fragmanında gördüğümüz Hope County bizlere umutsuz bir şekilde zorlukla bir arada duruyormuş izlenimi veriyor. Nehirlerinde şişmiş cesetlerin yüzdüğü, kilise çanlarının dünyanın sonu için çaldığı ve günahkâr ruhların sokaklardan hasat edildiği bu yerde, The Project at Eden's Gate tarikatı hüküm sürüyor.
Serinin üçüncü ve dördüncü oyununda olduğu gibi bu oyunda da kargaşanın arkasında bir avuç insan bulunuyor. Tarikatı kontrol eden Seed ailesinin babası Joseph, ileri görüşlülüğü ve Amazing Grace fragmanında gördüğümüz hitabet yeteneği ile tarikatı yönetiyor. Eski bir asker olan oğul Jacob tarikatın silahlı güçlerini, diğer oğul John tarikatın mali işlerini yö-





*Serinin önceki oyunlarının aksine **Far Cry 5**'te bizleri oyunun geçtiği topraklara yabancı bir ana karakter beklemiyor*

netiyor. Jacob ve John'un üvey kardeşleri Faith ise tarikatın "sesi" olarak karşımıza çıkıyor. Aile bireylerinin hepsinin isimlerinin kutsal kitaplarda yer alması oldukça ilginç bir detay olarak göze çarpıyor. Dünyanın sonunun geldiğine inanan Seed ailesi müritleriyle birlikte bu sondan kurtulmak için diğerlerinin günahkâr ruhlarını toplamaya karar verir. Böylece, tarikat diğerlerinin katliam ve yağma diye adlandırdığı temizliğe başlar. Hükümet bölgeden olabildiğince çok vatandaşı ve polisi tahliye etmesine rağmen, yeterince şanslı olmayanlar için son çok yakındır. Biz de bölgede kalan az sayıdaki polisten biri olarak oyuna dâhil olacağız.

### Felakete kim engel olacak?

Hükümetin neden olaya tamamen müdahale etmediğini ve Hope County'nin nasıl bu kadar dış dünyadan soyutlandığını henüz bilmiyoruz. Serinin önceki oyunlarının aksine Far Cry 5'te bizleri oyunun geçtiği topraklara yabancı bir ana karakter beklemiyor. Seride ilk defa ana karakterin özelleştirilebilir olduğunu ve bölgenin yerlisi olduğunu öğreniyoruz. Dahası, E3'te yayınlanan oynanış videosundan gördüğümüz Fall's End'in kurtarılması görevinde karakolların daha canlı ve kurtarılmaya değer yerler olduğunu fark ediyoruz.
İnsanların evlerinden sokak ortalarına sürüklenerek infaz edildikleri ve yerleşim yerlerinin ateşe verildiği bu bölge, bizlere savaşmak için gerçek nedenler veriyor. Ayrıca, yaratıcı yönetmen Dan Hay seride ilk defa lineer bir oynanışın bulunmayacağını ve oyunun tıpkı bir karakolu ele geçirmeye benzediğini söylüyor. E3'te oyunu deneyenler artık balık tutulabildiğini ve bunun diğer eğlenceli yan oyunlardan sadece biri olduğunu söylüyor (Büyük keyif yahu! – Kürşat). Eşya üretme konusunda da bölgeden insanlarla görüşen yapımcılar, insanların sorunları nasıl çözdüklerine odaklanmışlar.
Karakteri bizim yaratacak olmamız, lineer oynanıştan vazgeçilmesi, kaliteli yan oyunlar, avcılık, toplayıcılık ve eşya üretme oyunun rol yapma tarafının ağır basacağını gösteriyor. E3'te gördüğümüz bir diğer özellikse, yardıma bir grup insanı değil de alanında uzmanlaşmış tek bir insanı (yakın veya uzak destek) ya da köpeği çağırabiliyor olmamız. Bu insanların tarikatla savaşmak için kendilerince sebepleri var diyebiliriz. Videoda ilk gördüğümüz karakter Nick Rye, babası ve dedesinin izinden giden bir pilot ve uçağına yaptığı eklemelerle Amerika için savaşmaya hazır. Uçaktan attığı bombalar ve uçak üzerindeki makineli tüfeklerle gürültülü ve caydırıcı bir saldırı için yanımızda yer alabiliyor. Grace Armstrong uzaktaki kafaları emrimizle patlatmadan önce onları bizim için işaretleyebilen, sorunları sessiz ve uzaktan çözmek için yanımızda yer alan keskin nişancı ortağımız olarak göze çarpıyor. Boomer ise sevgimizi kazanmak için her şeyi göze almış zor durumda yanımızda olacak dostumuz diyebiliriz. Grace Armstrong'un MGSV: TPP'den Quiet'ı, Boomer'ın da D-Dog'u anımsattığını görüyoruz.

### Far Cry ile bir 50 saat daha mı?

Duyuru videosundan önce yayınlanan Direniş videolarındaki Papaz Jerome ve barmen Mary May, Nick Rye'ın aksine oynanış videolarında yer almadı. Kısaca toparlamak gerekirse, Far Cry 5 son zamanlarda kimsenin cesaret edemediği konulara değinecek, klasik Far Cry oynanışını lineer yapıdan kurtarmayı hedefleyen ve karşımıza fiyakalı bir kötü çıkaracak yeni ama eski bir oyun olacak. Serinin formülünü seviyorsanız ve başarısının üstüne ne kadar koyacağını merak ediyorsanız, Far Cry 5'i takip listenize bir an önce almalısınız.

■ **Ahmet Rıdvan Potur**





Yapım **MachineGames** Dağıtım **Bethesda Softworks** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Web **wolfenstein.bethesda.net** Çıkış Tarihi **27 Ekim 2017**

# **Wolfenstein II** The New Colossus

## Bir şeyler değişti, şimdi sıra onlarda...

Düşünsene, İkinci Dünya Savaşı'nı Naziler kazanmış. Teknoloji almış başını bambaşka bir yere gitmiş. Bugün bildiğin düzenden çok daha farklı bir dünya, anlamlandıramayacağın hayatlar çevrelemiş dört bir yanını...
Evet, İkinci Dünya Savaşı en çok ilgi çeken savaşlardan birisidir. Bir anlamda en çok nerd'ü olan savaştır diyebiliriz. Bendeniz de konuyla bir hayli yakından ilgilenen bu nerd'lerden birisiyim. Yine de bu savaştan Nazilerin galibiyetle çıktığı ve bir şekilde dünyanın büyük kısmına hükmettiği bir düzeni tahayyül edemiyorum. Fakat birileri benim yerime uzun süredir bu işi yapıyor!
Wolfenstein adı her ne kadar bugünün piyasasında bilindik bir yere sahip olsa da inanın 90'lı yıllarda bugünküne kıyasla çok ama çok daha zirvedeydi. Malum, hem benzeri yoktu hem de her açıdan iddialı bir yapımdı. 1992 yılında üretilen Wolfenstein 3D ve Spear of Destiny'den sonra seriden pek bir ses çıkmamıştı; ta ki 2001 yılında Return to Castle Wolfenstein isimli yapım ile küllerinden yeniden doğuncaya kadar. Geçen yıllar içerisinde beş farklı oyun ile daha karşımıza çıkmayı başaran efsane isim, nihayet yeni oyunu Wolfenstein II: The New Colossus ile Haziran ayında gerçekleştirilen E3 fuarında boy gösterdi. Başlarda ne izlediğimize tam anlam veremedik belki ama kısa süre sonra belki de fuarın en iddialı ismiyle karşı karşıyaydık...

### Efsane olmaya devam

Bir zamanların efsanesi olup da yeniden piyasaya çıkmak zor bir iştir en sevdiğim okur. Birçok dev isim, yıllar sonra tekrardan gözüküp kısa sürede sırra kadem bastılar. Ne yazık ki oyun sektörü her zaman gelişiyor ve sürekli yeni fikirlere açıktır. Bugün ürettiğiniz "yeni" fikir, sadece birkaç gün içerisinde tüketilip bir kenara atılmış olabiliyor. Birçok yazımda eleştirdiğim "fast food" kültürü ne yazık ki oyun dünyasının tam da merkezinde bulunuyor. Fakat her nedense İkinci Dünya Savaşı'nı kazanan Naziler fikri bir türlü eskimiyor. Bildiğiniz üzere roket ve uzay konusunda envai çeşit çalışması bulunan Nazi İmparatorluğu, birçok farklı hurafeye de gebedir. Uzaylılarla iş birliklerinden, insan doğasını farklı şekilde çözdüklerine kadar uzanan birçok dedikodu dolanır. Bu asılsız iddialar zaman içerisinde insanlar üzerinde o kadar yer etmiştir ki savaşı Nazilerin kazandığı bir dünya, insanlara her daim cezbedici gelmiştir. (İstanbul Beyoğlu'ndaki UFO müzesinin İkinci Dünya Savaşı kısmını hatırlayanlara kocaman bir selam olsun!) İşte Wolfenstein serileri de genelde Nazilerin gerçek tarihte yaptıkları ve yaptıklarına inanılan olayların bir araya gelmesinin, farklı bir yorumudur. Oyunlarda genelde Naziler ön planda olsa da bir yandan da Zombi gibi farklı arkadaşlar da boy göstermektedir.
Anlayacağız, siz en iyisi gidip bir Wolfenstein oyunu oynayın. Böyle yazarken benim bile canım çekti...

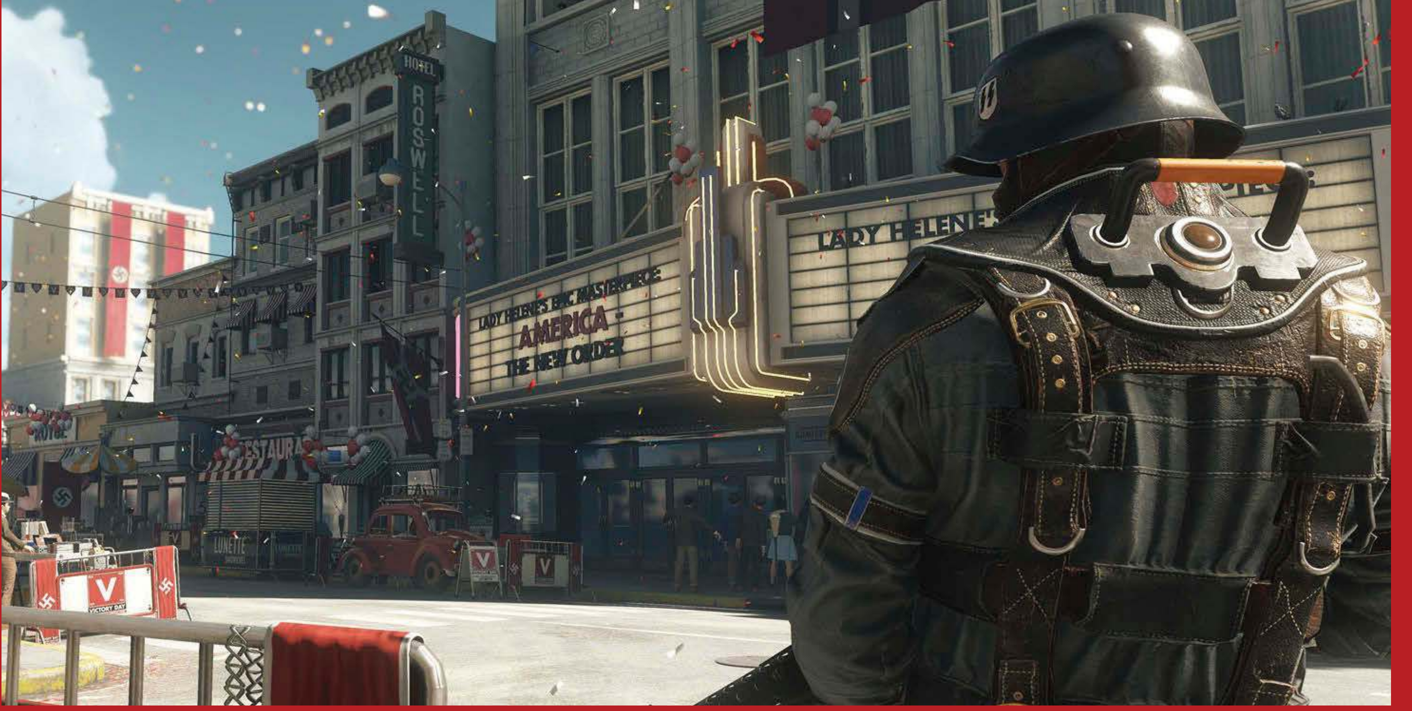
**Nereden nereye**
Wolfenstein ismi genellikle id Software ile birlikte anılır. Fakat işin ilginç kısmı, Castle Wolfenstein'ın ilk olarak 1981 yılında Muse Software tarafından üretildiğini pek az kişinin bilmesidir. Akabinde id Software tarafından geliştirilen serinin üçüncü oyunu Wolfenstein 3D ile resmen oyun piyasasına damgasını vurmuştur.

### Neyin peşindeyiz?

Efendim yeni oyunumuz MachineGames tarafından geliştiriliyor ve Bethesda Softworks tarafından

5 ★★★★★






dağıtılıyor. Eğer 2014 yılında üretilen The New Order'ı oynadıysanız, yeni oyuna çok da yabancılık çekmeyeceksiniz zira The New Colossus bir anlamda bu oyunun devamı niteliğinde olacak. Oyunumuz 1961 yılında ve Nazilerin Amerika'yı ele geçirdiği bir düzlemde geçecek. Ana karakterimiz Wolfenstein 3D'den beri hayatımızda olan William Joseph "B.J." Blazkowicz. O bir anlamda Nazi-savar bir birey. Bugüne kadar yüzbinlerce Nazi ve onlar tarafından üretilen yaratıkla mücadele etti ve evet, yeni oyunda da bizimle birlikte! Amacını sanıyorum üç aşağı beş yukarı tahmin edebiliyorsunuzdur; katıldığı İkinci Amerikan Devrimi ile tüm Nazileri ortadan kaldırmak! İşte bu noktada devreye biz giriyoruz pek sevgili okur. Eğer oyunun E3 fuarında yayınlanan videosunu izlediyseniz, B.J'in Nazi rejimine karşı savaşan ekiple bir araya geldiği sahneyi zaten gördünüz demektir. Gerisi? Gerisi bolca silah, bolca kan, bolca nefret!

The New Colossus'u görür görmez ilk dikkat çeken özelliklerin başında şüphesiz grafikler yer alıyor. Bunun bir sebebi var; id Tech 6 grafik motoru. İlk olarak Doom 2016'da kullanılan grafik motoru, yayınlanan videodan anlaşıldığı üzere Doom'a nazaran çok daha iyi işlenmiş durumda. Animasyon ve kaplamaların yumuşaklığı kesinlikle göz alıcı... Ayrıca klasik FPS'lerden biraz daha hızlı şekilde tasarlanmış olan oyun yapısına da ziyadesiyle uyum sağlamış gibi duruyor. Efektler, fizik motoru ve silahlar ilk bakışta gayet tatmin edici duruyor olsa da pek tabii günün sonunda oyunu bir noktadan diğerine taşıyacak olan ana senaryo ve multiplayer desteği. Ne yazık ki an itibariyle bu konular hakkında detaylı bilgiye sahip değiliz. Yine de hem eski, hem de otomatik pompalı tüfek gibi yeni silahları görmüş olmanın verdiği dev bir heyecan söz konusu.

Silahların kullanım şekilleri ve yarattıkları etki de kesinlikle tatmin edici. Tabii farklı iki silahı aynı anda kullanabilecek olmamız, sanıyorum oyunun temellerini en çok etkileyecek olan yeniliklerin başında geliyor. Bildiğimiz bir diğer kesin nokta da baş düşmanımızın Frau Engel olacağı. Hem de pek sevgili kızıyla birlikte kuyumuzu kazmak için elinden geleni ardına koymayacak.

Wolfenstein II: The New Colossus kesinlikle heyecan uyandıran bir yapım. Arkasına aldığı fikir başlı başına sağlam ve muazzam bir görsellikle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hızlı oyun yapısı, bolca aksiyon ve kanın bir arada bulunduğu, eski ve yeniyi harmanlayan özel bir isim. Hem seriyi sevenler hem de onu ilk defa deneyim edecekler için büyük bir keyif aracı olacağını düşünüyorum. Bugüne kadar ortaya çıkan bilgilerin haricinde pek tabii multiplayer desteği ve ne gibi oyun modlarını beraberinde getireceği ise esas merak edilen soruyu oluşturuyor. Ha bir de umuyorum bug'larından tam anlamında arınmış bir Wolfenstein ile karşılaşırız. ■ **Ertuğrul Süngü**

*__The New Colossus__'u görür görmez ilk dikkat çeken özelliklerin başında şüphesiz grafikler yer alıyor. Bunun bir sebebi var; id Tech 6 grafik motoru*





Yapım **Klei Entertainment** Dağıtım **Klei Entertainment** Tür **Hayatta Kalma, Simülasyon**
Platform **PC** Web **klei.com/games/oxygen-not-included** Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Oxygen Not Included

"Şu ne işe yarıyor, bu nedir?" derken birkaç hayat yitip gitse de önemli olan koloninin devamlılığıdır!

4 ★★★★★

Erken erişim oyunları üzerine yazı yazmayı giderek daha çok sevmeye başladım. Hemen hepsi daha ilk giriş ekranında "biz daha tamamlanmadık, ona göre hee" benzeri bir ibareyi yapıştırıyorlar ve dolayısıyla pek fazla da laf edemiyoruz. Eksiklerini hata olarak değil, düzeltilmesi gereken unsurlar olarak görünce bir nevi yazarın da daha rahat olduğunu düşünüyorum.
Don't Starve, Shank, Invisible Inc. gibi başarılı bağımsız yapımlardan tanıdığımız Klei Entertainment, Oxygen Not Included ile uzay temalı bir hayatta kalma simülasyonu sunuyor. Erken erişimdeki bu küçük sevimli yapımın henüz bir konusu yok.
Üç adet mürettebat kendilerine geldiklerinde uzayda bilinmeyen bir yerde olduklarını görüyorlar ve amaç sadece hayatta kalmak. Mürettebatı ve koloninin ismini koyduktan sonra oyun başlıyor ve biz de birkaç saniye boyunca öylece ekrana bakıyoruz. Çünkü oyun ipuçları verse de tutorial tarzı bir alıştırma yok. Misal, ipucu sana tuvalet inşa et diyor ama tuvalet nasıl inşa edilir, asıl soru bu. Hani bir söz vardır: Bana balık tutma, balık tutmayı öğret. O hikaye işte. Doğal olarak dalıyoruz deneme yanılma yöntemine ve ne oluyor? Kolonimiz ilk şehidini hastalıktan veriyor! Lakin tuvalet inşa etmesini öğrenmiş oluyor ve bir daha asla kimsenin tuvaletsizlikten hastalanıp ölmesine izin vermiyoruz! Neden tuvalet örneğine taktıysam artık.
Dediğim gibi tek amaç hayatta kalmak ve oyuna adını da veren "oksijen" yaşamak için en çok lazım olan etmen. Oyuna başladığımızda birkaç günlük temel ihtiyacımız bulunuyor fakat oksijen, yiyecek, sıcaklık – soğukluk gibi fonksiyonları sağlamaya da bir an evvel başlamamız gerekiyor. Üç kişilik mürettebatımız ile kazılar yaparak alanı genişletiyor, o esnada elde ettiğimiz materyalleri de geri dönüşüme sokarak kullanıyoruz. Sevimli koloni büyüdükçe kendimce "Stargate" adını verdiğim kapıdan yeni mürettebatları bünyemize katabiliyoruz.
Koloni büyüdükçe sorumluluk da doğru orantılı bir şekilde artıyor. Ve de illa bir yerde teker patlıyor. Bu yüzden enerji dağılımını dikkatli yapmanız lazım. Bazen çok elektrik üretmek elektriğin bir kısmının boşa gitmesine neden olabilir. Dolayısıyla kullanmadığınız veya az kullandığınız odaya az enerji sağlayın, lazım neyse ona yoğunlaşın. Yoksa gariban mürettebatınız strese dayanamaz, haberiniz olsun. Ayrıca fazla mürettebat da iyi değildir. İhtiyacımızdan fazlası, besleyecek bir boğaz daha demek. Yeni teknolojiler geliştirmek de oyunun kilit noktalarından. Koloni büyüdükçe ihtiyaçlar artıyor, ihtiyaçlar arttıkça yeni teknolojiler giriyor devreye. Bu yüzden kolonizin sadece duvarlarını değil, yaşam kalitesini de büyültmeyi ihmal etmeyin.
Dediğim gibi yapımın bir hikayesi yok. Zaten oyuna bir başladınız mı en az iki saati oyunu keşfetmeye gidiyor ve asıl mücadele ondan sonra başlıyor. Şu an en büyük eksiği bir alıştırma bölümü. Çünkü tek başına öğrenmek gerekten sabır gerektiriyor. İkinci büyük gerilim ise olayların çok çabuk kontrolden çıkabilmesi. En ufak bir şeye mürettebat stres yapabiliyor ve onlara en çok ihtiyacınız olduğu zaman masaj koltuğundan kalkmayabiliyorlar! Bahsetmek istediğim konu zorluk. Hidrojen ve oksijen gibi gazlar fazla çabuk tükeniyor, stres çabuk yükseliyor, su damıtmak uzun sürüyor. Kısacası henüz denge tam oturmamış ve hikayeden ziyade erken erişimde çözülmesi gereken en büyük problem bu diye düşünüyorum.
Oxygen Not Included ilk başta ne yaptığını bilememek ve zorluk gibi bariyerleri aştığınızda aslında oynanması çok zevkli bir oyun. Daha şimdiden bu aşamadaysa tamamlanana kadar aslında fazla bir şeye ihtiyacı yok. Biraz daha kasmadan, rahat bir seviyeye çekilirse iş bitecek gibi. Olmayanülke kolonisinden Kaptan Olca'nın diyecekleri bu kadar. ■ **Olca Karasoy**









Yapım **Motion Twin** Dağıtım **Motion Twin** Tür **Aksiyon** Platform **PC** Web **dead-cells.com** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

# Dead Cells

4 ★★★★★

Geçmişin o renkli dünyasından kopup gelen, muhteşem bir aksiyon oyunu!

Uzun süredir büyük firmaların oyunlarını oynaya oynaya, bağımsız yapımcılardan gelen oyunların ne derece eğlenceli ve başından kalkılamaz olduğunu unutmuşum. Bu oyun, tam olarak bu anlarımdan birisinde elime geçti ve o zamandan beri başka bir oyuna bulaşmadım desem yeridir. Gün içerisinde oyuna ayırdığım vaktin çoğunu bu arkadaş ele geçiriyor ve açıkçası çok iyi yapıyor. Ama ne oldu da henüz erken erişimdeki bir yapım beni bu kadar kendisine bağlayabildi?
Öncelikle karakterimizden bahsederek başlayacağım bu harika oyunu size anlatmaya. Daha önce benzerine rastlamadığım bir karakteri var çünkü. Küçük yeşil bir yaratığı kontrol ediyoruz oyunda ve başlar başlamaz sinematik bir şekilde yerde bulduğu kafasız cesede sürünüp onu kontrol altına alıyor. Bunu yapması sayesinde de kontrol bize geçiyor ve elimize aldığımız kılıç, yay veya kalkandan ikisini seçerek içinde bulunduğumuz zindanı keşfe çıkıyoruz. Bu keşifler sırasında tanışacağımız birkaç garip varlık daha var. Birincisi her öldüğümüzde karşımıza çıkan ve bize nasihatler veren bir tip. İkincisi ise bölümler arası geçiş yaparken karşımıza çıkan ve marketinden yeni silahlar almamıza olanak veren uzun, garip bir tip. Ve son olarak da beraber yetenek ağacımızı düzenleyebildiğimiz bir diğer tip. Bunlara tip diyorum çünkü bir isimleri yok ve şekillerinden bir şey de uyduramadım...
Hazır bu market görevi gören tipten bahsederken bir şeye daha değinmezsem olmaz. Bu zindan boyunca koşturup, yaratıkları kesip, hasar almaktan kaçarken yaptığımız bir şey daha var; blueprint toplamak. Bu blueprint'ler sayesinde yeni silahları veya yetenekleri kullanıma açabiliyorsunuz. Blueprint'ler genellikle bir çeşit deney tüpü içerisinde bulunuyor ve kırıp almanız gerekiyor. Burada en önemli kısım ise bu topladığınız blueprint'leri bu tipe götüremezseniz, öldükten sonra bunları kullanamaz hale geliyorsunuz. O yüzden eğer işinize yarayan efsanevi bir silah veya yetenek bulduysanız oyunu oynarken çok daha dikkatli olmaya bakın. Çünkü birkaç saniye içerisinde ölmeniz işten bile değil.
Ölüm üzerine biraz konuşmak istiyorum çünkü yaşayan her canlı bir gün ölümü tadacaktır. Hele bu canlı Dead Cells içerisinde tıkılı kaldıysa, vay onun haline! Oyunda ne yazık ki öldüğünüz zaman üzerinizde olan bütün değerli şeyleri kaybediyorsunuz. Ancak daha öncede bahsettiğim gibi doğru eşyayı doğru tipe götürdüğünüz takdirde bunun önüne bir nebze geçebiliyorsunuz. Örneğin her ölüşünüzde üzerinizde olan altının yüzde 65'ini korumanızı sağlayan bir çantaya yatırım yapabilirisiniz. Veya tek içimlik sağlık potunuzu arttırmak isteyebilirsiniz.
Son olarak, oyunda iki tane silah slotumuz, iki tane de bomba ve tuzak slotumuz var. Ben genellikle bir ele kılıç ötekisinde yay olarak oynuyorum oyunu ve uzunca süreler ölmeden ilerliyorum her oynayışımda. Kalkan seven birine ise henüz rastlamadım çünkü bana kalırsa pek işe yarar bir özellik değil. Bütün bu hengâmenin yanı sıra arada sırada ortaya çıkan challange portallarını unutmamak gerekiyor. Ve tabii sağda solda karşınıza çıkan teleport portalları aracılığıyla da aynı bölümde farklı mekanlar arasında dolanabiliyorsunuz. Yetenek ağacı sayesinde ise birbirinden farklı kombinasyonlar yaparak çok daha farklı ve güçlü olabilirsiniz. O ekranı güzelce kurcalamayı unutmayın, bazılarını birleştirince gerçekten ağzınız açık kalacak.
Kısaca karşımızda henüz erken erişimde olmasına rağmen size oldukça keyif verecek bir yapım bulunuyor. Eğer tür hoşunuza gidiyorsa bir saniye bile beklemeyin. Türü ilk kez deneyecekseniz dahi başlamanız gereken yapımın bu olduğunu söylemem gerek.
■ **Cantuğ Şahiner**








# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Alt kültür hakkında her şey burada! **Ertuğrul Süngü**

En sıcak günlerden daha da sıcak selamlar olsun en sevdiğim okuyan insanlar. Bu ay sizleri, bambaşka bir diyara götürmeye çalışacağım. Malumunuz, bu sayfaları karalamaya başladığımız ilk günden beri konumuz fantastik dünyalar, bilim kurgu ve pek tabii RPG oldu. Fakat genel tanımlar haricinde daha önce LARP konusuna bu kadar değinmemiştik. Ben de illa ki konu hakkında yazıp çizeceğim ama önce gelin, Eskişehir LARP ekibine biraz kulak verelim. LARP konusunda hummalı çalışmalar yapan bu güzide ekip, uzun süredir ülkemizde yapılan etkinliklerde boy gösteriyordu. Geçtiğimiz ay gerçekleştirilen YUCON'da kendisiyle resmen tanışma fırsatım olan Melih Oruç'un konuya olan alakası beni çok mutlu etti. Ben de aldım kendisini, getirdim karşınıza! Buyurun; karşınızda LARP Eskişehir ve Melih Oruç röportajımız...



**Ertuğrul Süngü: Melih selamlar. Sorulara geçmeden önce röportajların klasiği olan "Önce seni tanıyalım" rutini ile işe başlamak durumundayız. Evet, söz sende...**
**Melih Oruç:** O zaman ben de bir geleneği yerine getirerek, size ve derginize teşekkür ederek sözüme başlayayım. Öncelikle ben yaklaşık 10 yıldır masa üstü FRP oyunları ile ilgileniyorum. Bu sürenin 7 yılını kendi sistemimi yazarak geçirdim ve yakın bir gelecekte kitabı baskıya vermeyi planlıyorum. Ek olarak üç yıldır tiyatro eğitimi ve eğitmenliği ile uğraşıyorum. Kısaca içerisinde "rol yapma" olan konulara ilgim biraz fazla.

**E.S: LARP Eskişehir'e geçmeden önce okuyucularımıza LARP nedir birazcık anlatır mısın?**
**M.O:** LARP; Türkçeye gerçek zamanlı rol yapma oyunu olarak çevrilirken, oyuncular belirli bir senaryo etrafında, bazen bir savaşçı bazense büyücü ya da tüccar gibi karakterler ile gerek haydutlar gerek orman canavarları ile bazen kılıç kullanarak bezen akıl ve strateji ile mücadele ederler. Oyun temelde dürüstlüğe ve doğaçlama rol yapmaya dayalıdır. Kabaca anlatmak gerekirse Skyrim'de doğmuş bir "Ejderdoğan" olma şansı LARP'ın içinde mümkün olsa da, işin zor kısmı öldüğünüz zaman son save'e dönemiyor olmanız.

**E.S: Peki, LARP Eskişehir nasıl kuruldu? Kimin ya da kimlerin fikriydi?**
**M.O:** FRP'ye olan ilgim sırasında araştırmalar yaparken sosyal medya üzerinden LARP



Türkiye'ye ulaşmam ve fikri alıp Eskişehir'e taşımam ile başlayan maceramızda, fikir bana ait gibi görülse de şundan eminim ki merkez ekip ve çevremizde bize gönüllü olarak destek veren insanlar olmasaydı. LARP Eskişehir olarak bu kadar güçlü ve emin adımlar atamazdık.

**E.S: LARP Eskişehir ekibinin misyonu nedir? Grup bugüne kadar ne gibi etkinliklere imza attı? Eğer varsa, gelecek projelerinizi de duymak isterim.**
**M.O:** LARP Eskişehir ekibi olarak ana sloganımızı "ayda bir gün başka bir yaşam" olarak belirledik ve her 30 günde bir oyun hazırlamaya çalışıyoruz. Bu oyunlarımızda senaryonun akışını oyuncuların eylemlerini baz alarak hazırladığımız için oyuna gelen herhangi bir oyuncu, devamlık sağladığı zaman ana karakter gibi oyunun merkezi olabiliyor ve senaryonun gidişatını değiştirebiliyor. Bu oyun sistemi ile insanların fantastik hikâyelerde kendi karakterleri ile yaşayabilecekleri bir dünya var etmeye çalışıyoruz. Bu yolda yeterli ilgi ve desteği bulabildiğimiz sürece ekip olarak en büyük hayalimiz, Avrupa'nın birçok ülkesinde düzenlenen ve binlerce kişinin katıldığı oyunları Türkiye'de oynamak. Her ilde LARP oynamalıyız düşüncesi ile Sakarya ekibimizi kurduk ve bu ay itibarıyla oyunlara başlıyoruz. Ayrıca yakın bir gelecekte birkaç büyük projemiz de hazırlanıyor. Biraz ipucu verecek olursam kim Vikingler gibi gemi bordalaması yapmak istemez ki.
İlk olarak, biz Eskişehir'de Vikings konseptinde üç oyun oynadık. Bu oyunlar daha çok bizim için öğrenme oyunlarıydı. Kendimizden biraz daha emin olunca kolları sıvayıp Tankaria Maceraları'na başladık ki bu tamamen bizim tasarladığımız bir evren. Bu evrende de sekiz oyun oynayarak senaryonun ilk kısmını tamamladık. Bunların üzerine de şu an oynadığımız iki tane convention oyunu bulunmakta.

**E.S: Ekip olarak LARP'a olan yaklaşımınız nedir? Nasıl bir sınır içerisinde LARP deneyimi yaşıyorsunuz? Malum gündelik hayat ile fantastik hayatları ayırmak kimi zaman zor olabiliyor.**
**M.O:** Ekibin en büyük ortak noktası, hepimizin rol yapma oyunlarının hastası olması ve LARP sayesinde bunlardan birinin içinde olabilmemiz. Fakat bütün bunların yanında, ekip olarak kurallar ve dürüstlüğün oyunu kaliteli hale getirdiğini düşünüyoruz. Bu doğrultuda çok sıkı kurallarımız var. Örneğin çok sert vurduğum için şahsen üç oyun kılıç kullanamaz cezası bile aldım. Bu şekilde oyunlarımızda kuralları sıkı tutsak da eğlenmek için oynadığımızı unutmuyoruz. Biz her şeyi gerçeğe yaklaştırmaya çalışıyoruz ki oyundan alınan keyif artsın. Yani oyunda gerçekliği yakalamak isterken bazen oyuncular 400 metreden fazla birbirini kovalayabiliyorlar ya da goblin olan karakterler öğle yemeklerini ormanda yiyor; kısaca oyun dokusunu bozmadan oynamaya çalışıyoruz. Tabii bunun bir oyun olduğunun ayrımı yapmak oldukça önemli; çünkü aksiyon sahnelerinde sinirler bazen gerilebiliyor. Bunu önlemek adına bunun bir oyun olduğunu herkese defalarca kez hatırlatıyoruz ve oyun sonrası partilerinde arkadaşlık bağlarını kuvvetlendirmeye çalışıyoruz.

**E.S: Çevreden nasıl tepkiler alıyorsunuz? Olumlu ya da olumsuz dönüşlere örnek alabilir miyim?**
**M.O:** Şöyle ki bizim en çok yaşadığımız sorun, oyunu bilen kişi sayısının az olması ve insanların yeniliklere kapalı olmasından kaynaklanıyor. Yani bir kişiye oyunu anlatıyoruz fakat kafasında bir şeyler kurup oyuna sıkıcı diyor. Bana denemeden fikir sahibi olmak oldukça garip geliyor. Bununla beraber şöyle bir düşündüm de, karşılaştığımız tepkiler "film mi çekiyorsunuz?" oluyor genelde. Fakat en garip tepkilerin başında LARP Türkiye ekibinden gelen "yapmayın evladım, yapmayın bu sadece bir oyun" tepkisi oldu. Biz Alpay ağabeyle para topladık ve kılıç alıyoruz dediğimizde, bu kadar masraf yapıp oyundan sıkılmamızdan korktu.

**E.S: Son olarak, sizin eklemek istediğiniz bir şey var mı?**
**M.O:** Eklemek istediğim çok fazla bir şey kalmadı fakat şunu demeliyim ki oynadığımız oyunların içinde olmak oldukça keyifli. Benim tavsiyem o ki mutlaka dergiyi okuyan insanlar bize ulaşsın, il dışından gelen katılımcıları ağırlamaktan büyük mutluluk duyuyoruz. ■



**Ne Okudum**
*Manhattan Project*
Bu sefer bir çizgi roman ile karşınızdayım. Bu seferki isim Manhattan Project. Esasen atom bombası projesinin bir diğer ismi olarak biliyor olsa da Image tarafından basılan bu güzide eserde durum biraz daha farklı. Evet, yine dönemin önemli karakterleri kendilerini gösteriyor ama Oppenheimer karakteri ve ana senaryoya kattıkları kesinlikle dönemi olduğundan katbekat farklı hale getiriyor. Biraz uzay, biraz gerçek, biraz da fantastik bir dünya arayan kurgu severlerdenseniz sakın kaçırmayın derim. Kesinlikle farklı ve bir o kadar da kaliteli bir çizgi roman.




**Ne Dinledim**
*Theatre of Tragedy*
Bu ismi sanıyorum birçoğunuz duymuştur. Malumunuz, Norveçli ekip, 1993 ile 2010 yılları arasında müzik yaptı. Gothic Metal olarak adlandırabileceğimiz türde müzik yapan Theatre of Tragedy, özellikle ilk albümleri ile dikkat çeken bir ekip olmuştur. Kadın ve erkek vokalin diğer enstrümanlardan ön planda olduğu grupta, genelde karanlık teması hakimdir. Bugüne kadar yedi farklı albüm ve üç farklı vokal değiştiren grup, özellikle Velvet Darkness They Fear albümü ile gönüllere taht kurmuştur. Albümle aynı ismi taşıyan ilk şarkı da tavsiyem olsun!




**Ne İzledim**
*Salvation*
Temmuz ayının ortasında kendisini gösteren dizi, özellikle bilim kurgu severlerin kaçırmaması gereken bir yapım… Ben bu satırları yazıyorken üç bölüm izlemiş olmama rağmen bir hayli etkilenmiştim. MIT öğrencilerinden birisinin yaptığı araştırma sonucunda, dünyaya çarpması kesinleşen bir meteoru fark etmesi üzerine gelişen olaylar zinciri, kesinlikle izleyiciyi kendisine bağlıyor. Harika kurgu ve kaliteli oyunculukla birlikte tadından yenmez bir dizi diyebilirim. Bakalım devamı nasıl olacak.



# Middle-Earth
# **Shadow of War**

Üç Yüzük göğün altında yaşayan Elf Krallarına
Yedisi taştan saraylarında Cüce Hükümdarlarına
Dokuz Yüzük ölümlü insanlara, ölecekler ne yazık
Bir yüzük gölgeler içindeki Mordor diyarına
Kara tahtında oturan Karanlıklar Efendisine
Hepsine hükmedecek bir yüzük, hepsini o bulacak
Hepsini bir araya getirip karanlıkta birbirine bağlayacak
Gölgeler içindeki Mordor diyarında...



Yapım **Monolith Productions**
Dağıtım **WB Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.shadowofwar.com**
Çıkış tarihi **10 Ekim 2017**



Karanlıklar Efendisi Sauron'un nasıl güce kavuştuğunu, Yüzüklerin Efendisi'ni okuyanlar, filmi izleyenler biliyor. Sauron'un nasıl düştüğü de bir "spoiler" sayılmaz artık. Peki Shadow of Mordor ile tanıdığımız Talion, bu hikayenin neresinde yer alıyor? Cevabı basit: Hobbit ile Yüzüklerin Efendisi arasında kalan bir zamanda. Dolayısıyla Talion'un boşuna bir çaba içerisinde olduğunu söyleyebilir miyiz?
Şaşırtıcı olan da şu ki Talion, Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi'nde tanıdığımız birçok karakterden çok ama çok daha güçlü. Belki Gandalf'la kapışamaz ama Aragorn'u 2.80 yere sereceği şüphesiz. Celebrimbor adındaki hayalet Elf'in gücünü de yanına alan Talion nasıl başarısız olacak ve başarısız olacağını bildiğimiz bir kahramanla Mordor'u yerle bir etmeye çalışmanın bir anlamı var mı?
Bu soruların yanıtını arayacağımız Shadow of War, bizi öylesine bir maceraya çıkartmaya hazırlanıyor ki, eğer sonunun Sauron'un galibiyetiyle biteceğinden bahsetmeseydim, gerçekten başarılı olacağınıza inanabilecektiniz...

*Talion, Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi'nde tanıdığımız birçok karakterden çok ama çok daha güçlü. Belki Gandalf'la kapışamaz ama Aragorn'u 2.80 yere sereceği şüphesiz*

## Mordor yaylaları

Shadow of Mordor'un kaldığı yerden devam edecek olan Shadow of War, yine bizi Talion'un kontrolüne bırakıyor. (Kendisi hakkında bir takım bilgileri ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.) Talion gayet iyi bir savaşçı ve bahsettiğim gibi, Celebrimbor'un yardımını alarak daha da güçlü bir savaşçıya dönüşmüş durumda.
Talion kılıcıyla düşmanlarına korku salan, okuyla onları uzaktan indiren ve Celebrimbor'un farklı yetenekleriyle de üstün yeteneklerini sergilemekten kaçınmayan bir arkadaşımız. Aynı Batman veya DmC, Bayonetta, God of War gibi oyunlarda olduğu gibi, Talion da savaşmaya bir kez başladıktan sonra onu durdurmak mümkün olmuyor. Kılıcını farklı şekillerde savuruyor, düşmanlarını bıçaklıyor, tekme atıyor, yuvarlanıyor, üstlerinden atlıyor ve zavallı Orc'lar da kesilmeyi bekleyen birer inek gibi (Şu an ineklere üzüldüm.) Talion'u gözlerinin önünde tutmaya çalışıyorlar. Talion, her anlamda Orc'lardan çok daha güçlü ama Orc'ların ve diğer şekilsiz Orta Dünya yaratıklarının da kendilerine göre bir güçleri var: Sayı.
Eğer iri bir düşmana karşı savaşmıyorsanız, teke tek dövüşte Talion'un galip gelmeme olasılığı sıfıra yakın. 2'ye bir dövüşte de durum keza böyle. Hatta 3 kişiyle bile çok rahat savaşabiliyor kahramanımız ama bu sayı arttıkça, işler zorlaşıyor. Her ne kadar güçlü bir savaşçı olsa da Talion'un vuruşları, kocaman bir Olog Graug'unkilerle karşılaştırıldığında bir hayli zayıf. Bu da oynanışı vur-kaç taktiğine dönüştürüyor ve hatta 5+ düşmanla karşı karşıyaysanız ve daha fazlasının gelmesi olasıysa, o bölgeden uzamanızla sonuçlanıyor.
Bu anlattıklarımı Shadow of Mordor'u oynamış olanlar zaten biliyordu. Yeni olarak bilmeniz gereken şu ki, aynı ortam Shadow of War'da da devam edecek. Yani SoM oyuncuları, SoW'un başına geçtiğinde ne yapacaklarını daha ilk saniyeden biliyor olacak.

## Stakûga the Hurler!

Talion'un yeteneklerine geri döneceğiz ama bundan önce, heyecanı artırmak adına Shadow of War'un en büyük yeniliğinden bahsedelim.



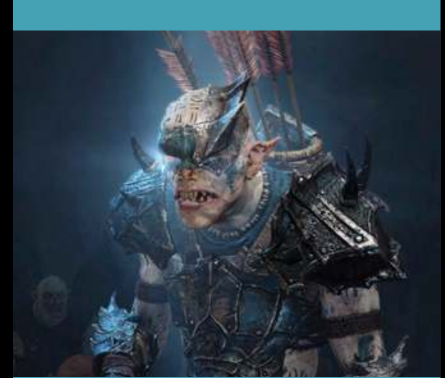
SOLDA **Bu defa binek hayvanlarınızla ilgili yeteneklerinizi de geliştirebileceksiniz.**
ALTTA **Orta Dünya'daki maceranız, sizi farklı ırkların üyeleriyle buluşturacak.**





**Sevdiğiniz bir komutanınız savaşta şehit düşünce üzülmeniz kaçınılmaz olacak.**

Hatırlarsanız ilk oyunun en büyük özelliklerinden biri, Nemesis sistemiydi. Oyun dünyasındaki düşmanlarınız sizden kurtularak, daha güçlü bir halde büyük bir rakip haline gelebiliyordu. Nemesis sistemi yeni oyunda da mevcut ama büyük yenilik bu değil. Şöyle bir durum var ki, SoW'da Talion'un yepyeni bir yüzüğü bulunuyor. Celebrimbor'un yarattığı bu yeni yüzük Talion'a çok daha fazla güç sağlıyor ve bunlardan en büyüğü de Talion'un kendi ordusunu kurabilmesi.
Evet; aynı Monster Hunter gibi, Talion Orta Dünya macerasını sürdürürken, Sauron'un peşinde koşarken kendisine de bir ordu kurabilecek. Tabii sanmayın ki Sauron'un devasa ordularıyla baş edebilecek bir ordu bu. Talion'un sahip olacağı birlik, ancak bir kaleyi ele geçirecek kadar büyük olacak. Oyun boyunca, sizden kaçıp Nemesis pozisyonuna geçmiş olan boss'lar da dahil olmak üzere tüm özel ismi olan düşmanlarınızı "Domination" ile kendi tarafınıza geçirebileceksiniz. Bu karakterler karargahınızda, kale kuşatması, yani Fortress Assasult için bekler konumda kendilerine birer yer edinecekler. Orc'lar, Olog'lar, Goblin'ler... Her türden Warchief emrinizde. Her biri farklı güçlere ve farklı zayıflıklara sahip. Bazıları zehirlendiğinde anında ölüyor, bazıları ateşe dayanıksız, bazıları da Caragor gördüğünde kaçıp gidiyor. Bunlara mukabil yaralandıklarında daha da güçlenip kritik saldırılar yapabiliyor veya menzilli saldırılara karşı dayanıklı olabiliyorlar. Bu da şu anlama geliyor: Bir kale kuşatmasına katılmadan önce o kalenin kimler tarafından korunduğuna bakmanız ve karşı tarafın zayıflıklarına göre kendi ordunuzu kurmanız gerekmekte. Yoksa başarısız olmanız işten bile değil...
Karakter seçiminde bir konu daha var. Kuşatacağınız kaledeki Warchief'ler, yanlarında birer özellikle geliyor. Örneğin kale komutanı kale duvarlarının güçlendirilmiş taştan



## Hiçbiri unutulmayacak!

Geçtiğimiz ay yapımcılar oyuna çok ilginç bir sistem ekledi. Bu sistemin getirisini Shadow of War'da görmek içinse bir Shadow of Mordor oyuncusu olmanız gerekiyor.
Bildiğiniz üzere ilk oyunda bir Nemesis sistemi vardı. Bu sistem, oyun dünyasında ezeli Orc rakiplerinizin oluşmasına neden oluyordu. Eğer hali hazırda bir SoM oyuncusuysanız, oyuna gelen yeni güncelleme ile menüde bir "Nemesis Forge" başlığının gelmiş olduğunu göreceksiniz. Bu bölüme girdiğinizde oyun boyunca yendiğiniz Orc liderleri listelenecek ve en güçlüsü seçilecek. Bununla birlikte en güçlü takipçiniz de belirlenecek.
Peki bu seçimler ne işimize yarayacak? Cevabı basit: SoW'u satın aldığınızda hem ezeli rakibiniz, hem de kadim takipçiniz oyunda kendilerine birer yer bulacak. Böylece oyuna direkt olarak takip edilecek bir düşman ve bir de yardımcıyla başlamış olacaksınız.
Bu güçlü rakibimizi yenince sağlam bir loot bırakıp bırakmayacağını bilmiyoruz ama bu olay bile SoM'u tekrar açıp bir göz atmak için iyi bir bahane...


Ejderhaları yaralayıp kendi tarafınıza geçirerek binek hayvanına döndürmeniz mümkün.

yapılmasını sağlıyor. Emri altındaki diğer komutanlar güçlendirilmiş kale kapıları getiriyor, bir başkası baltalı Shock Troops adındaki güçlü askerleri emrinde barındırıyor vb. Neyse ki aynı tipte özellikleri bizim ordumuzdaki komutanlar da taşıyabiliyor. Saldırı birliğimize kocaman Olog-Hai'ler ekleyebiliyor, kalenin üzerinden aşağı ateş yağdırabilecek ejderhalar çağırabiliyor, kale duvarlarını asit yağmuruna tutabilecek yaratıkları ordumuzun içine yerleştirebiliyoruz. Ordumuzdaki altı komutandan her biri, üç farklı "güçlendirme" ile yeteneklerini savaş alanına taşıyabiliyor ama bu üç özellikten sadece bir tanesi aktif olabiliyor. Hangi seçeneği seçeceğinizi de yine kuşatacağınız kaledeki düşman kuvvetlerine göre şekillendirebiliyorsunuz. (Oyun hakkında o kadar fazla bilgi yayımlandı ki, oynamış kadar olduk. Adamlar hiçbir özelliği paylaşmaktan sakınmıyor, çok acayip. Herhalde oyunun Ağustos ayında çıkması planlandığında oyun gerçekten tamamlanmıştı ve şu anda bitmiş oyundan kesitleri bize sunup duruyorlar. Niye çıkışı Ekim ayına ertelediler acaba... Bir parantez içinde de ancak bu kadar çok şey anlatılırdı!)
Kale kuşatması konusu bitmedi. Ordumuzu belirledik ve savaş başladı. Burada olay bir anda MOBA formatına dönüşüyor diyebiliriz. Amacımız üç farklı noktayı ele geçirip bayrağımızı dikmek. Bu noktalar bolca adres ve birer mini-boss ile korunmakta. Hepsini ele geçirdiğimizdeyse kale komutanı meydana çıkıyor ve gördüğümüz kadarıyla bu komutanlar, çok ama çok güçlü. Onları nasıl yeneceğimiz, nasıl taktikler izleyeceğimiz konusu da incelemeye kalsın yoksa gerçekten oyunu oynamanıza gerek kalmayacak.
Kale komutanını yendiğinizde de o kaleyi ele geçirmiş oluyorsunuz ve –eğer varsa- bir başka problemi daha çözmüş oluyorsunuz. Misal kale komutanını öldürmek, civardaki alarmların tümünün etkisiz hale gelmesini sağlayabiliyor. Böylece bir başka bölgeyi ele geçirirken alarmları dert etmenize gerek kalmıyor.
Elbette bir bölgeyi ele geçirmiş olmanız, Sauron'un hoşuna gitmeyecek. Aynı sizin kaleyi kuşatmak için hamleler yaptığınız gibi, Sauron da bu bölgeyi tekrar kendi kontrolüne geçirmek için ordularını yollayacak. Bu yüzden de yeni kalenize bir Overlord seçip o kaleyi diğer komutanlarınızla birlikte defansa bırakmanız gerekiyor.

### Buz mu, ateş mi, zehir mi?

Talion'a geri dönelim. Önceki oyunda Talion'un birçok farklı yeteneği bulunuyordu ve seviye atlayarak kazandığımız yetenek puanlarıyla, Talion'u güçlendirebiliyorduk. Yeni oyunda da benzer bir sistem bulunuyor lakin bu defa Talion gerçekten çok fazla yeteneğe sahip.
Kahramanımızın yetenekleri 6 kısma ayrılıyor: Combat, Predator, Ranged, Wraith, Mounted ve Story. Her kısımda da 5-6 farklı yetenek bulunuyor ve her yeteneğin de 2-3 tane güçlendirmesi var. Yetenekleri yetenek puanlarıyla açıyor ve güçlendirmeleri de yine bu puanları harcayarak satın alıyoruz.
Combat Talion'un kılıcıyla yaptığı, birçok düşmana karşı savaşırken gerçekleştirdiği hareketleri kapsayan yetenekleri oluşturuyor. Predator gizlilikle düşmanlarını avlamasını, Ranged Elf okuyla yaptığı saldırıları, Wraith de Celebrimbor'un sağladığı özel yetenekleri içeriyor. Mounted'da Talion'un bineklerine sağlanan yetenekler, Story'de ise kahramanımızın senaryo modunda ilerlerken otomatik olarak kazandığı özellikler bulunmakta.
Örneklendirmek açısından Wraith başlığı altında neler olduğuna bir bakalım...
Wraith başlığı altındaki ilk yetenek, Brace of Daggers. Talion'un "ruhani" bıçaklar fırlatmasına yarayan bu yetenek, üç farklı şekilde güçlendirilebiliyor. Serrated Edge bu bıçakların kritik hasar verme olasılığını artırıyor, Swift Barrage ilgili tuşa basarak art arda üç tane bıçak fırlatmanızı sağlıyor, Rain of Blades de bu sayıyı beş bıçağa çıkartıyor. Bu geliştirmelerin her biri yetenek puanı istiyor ve sadece bir tanesini aktif olarak kullanabiliyorsunuz.
Wraith'in getirdiği ikinci yetenek, Elven Light düşmanlarımızı geri püskürtüp sersemlemelerine yarıyor. Bu yeteneğin üç güçlendirmesi de sırasıyla bu özelliğe ateş, buz veya zehir ekliyor. Düşünün ki karşınıza zehre karşı dayanıksız bir Warchief çıktı; bu düşmanla dövüşürken zehir güçlendirmesini aktive etmek isteyeceksiniz.
Ice Storm, Wraith yetenek ağacının üçüncü yeteneğini oluşturmakta. Düşmanlarınızı dondurup art arda saldırılar yapmanızı sağlıyor Ice Storm ve ilk güçlendirmesi

## Talion

Ranger of Gondor olarak bilinen Talion, Üçüncü Çağ'da Black Gate'de görev yapan bir asker. Ne var ki kendisi Shadow of Mordor'da öldürülüyor ve Sauron'dan öç almak için ruh halinde dolaşan Celebrimbor adındaki Elf tarafından tekrar hayata döndürülüyor.

## Celebrimbor

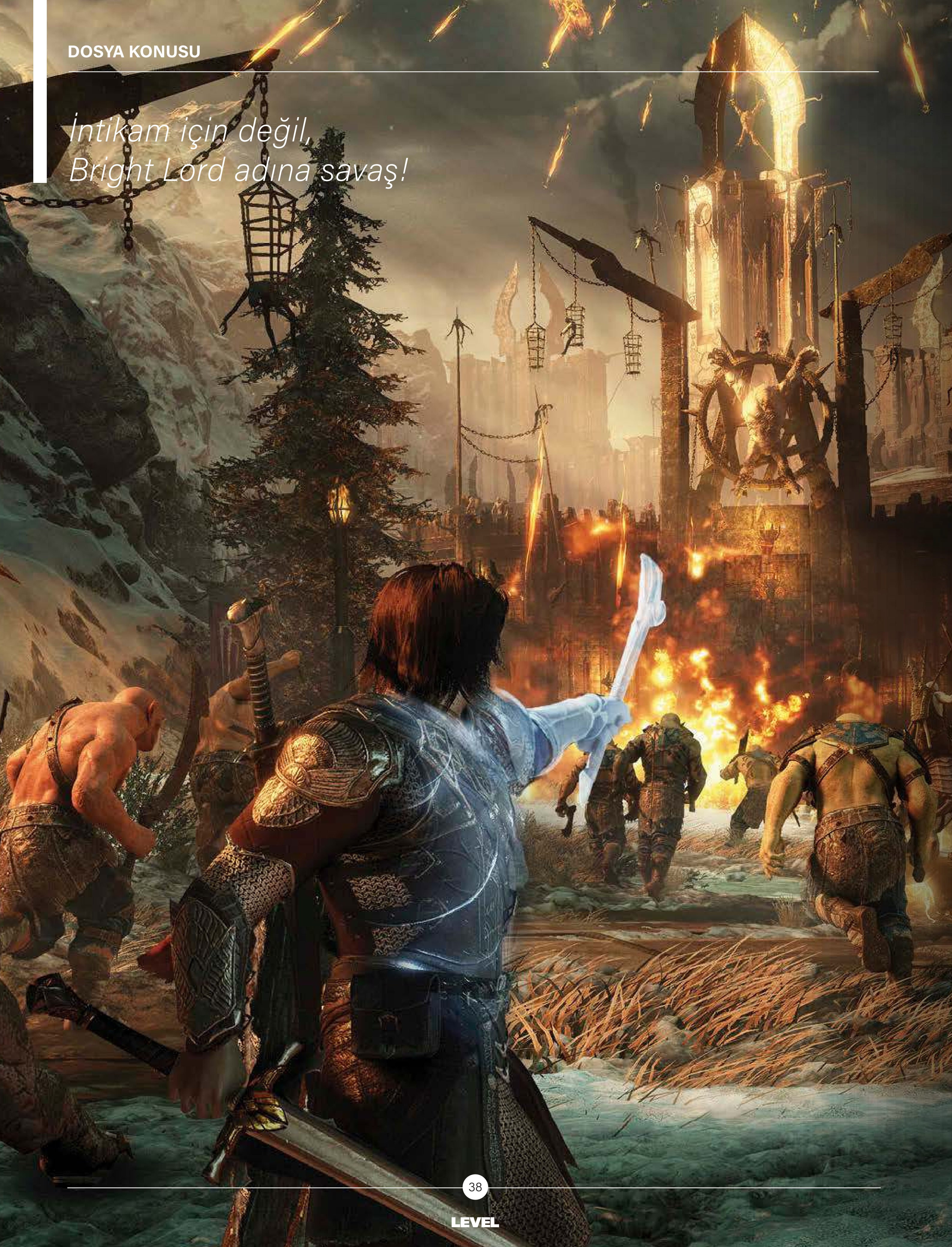
Lord of Gifts sıfatıyla anılan Annatar'a yüzükler hazırladığını sanırken Annatar'ın aslında Sauron olduğunu çok geç anlamıştır Celebrimbor ve 16 adet yüzüğü ona teslim etmiştir. Sauron'dan habersiz olarak hazırladığı üç yüzüğün yerlerini söylemesi içinse işkenceye uğramış ve sonunda ölmüştür. Celebrimbor'un Sauron'dan intikam almak istemesine şaşırmamak lazım...

## Mistik güçler

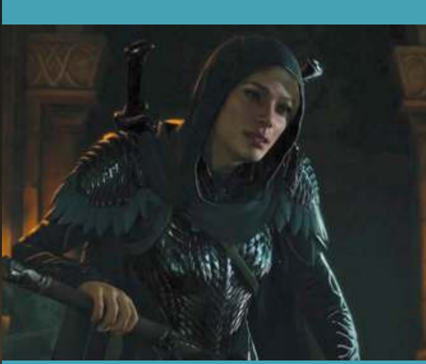
Talion bir insanken son derece iyi bir savaşçıydı lakin Celebrimbor'un sağladığı güçlerle çok daha üstün bir hale geldi. Talion Shadow of Mordor'da olduğu gibi, Shadow of War'da da birçok farklı "Wraith" gücüyle düşmanlarına kök söktürecek.

## Ezio esintileri

Celebrimbor'un gücü sayesinde midir bilinmez, Talion'un üstün bir "parkur" yeteneği de bulunmakta. Bu sayede kale duvarlarını tırmanarak aşabiliyor, incecik iplerde denge sağlayıp yürüyor, yükseklerden atlayıp zarar almadan yoluna devam edebiliyor.



*İntikam için değil,*
*Bright Lord adına savaş!*



## Merhaba, güzel bayan...

E3'te oyuna eklenen yepyeni bir karakteri görme imkanı bulduk. Onu kontrol edebilecek miyiz, henüz bilmiyoruz ama kendisi oyunda önemli bir yer tutacağa benziyor zira anladığımız kadarıyla oyunun bir kısmında bizi öldürüyor! Kara toprakla buluşmamıza neden olan bu kadının adı Eltariel. Gizemli bir suikastçı olan Eltariel, hikayede bize yer yer yardımcı olacağa benziyor.
Eltariel'in en önemli özelliği ise gücünü Galadriel'in ışığından alıyor olması. Blade of Galadriel olarak anılıyor Eltariel ve bu sayede mistik güçlere de hükmedebiliyor.
Oyunun bir kısmında Sauron'un ele geçirmeye çalıştığı yüzüklerden bir tanesini Eltariel ile birlikte arayacağımızı anlıyoruz ama daha fazlası için sanıyorum ki oyunu beklememiz gerekecek.



Shower of Ice ile dondurma işlemini birçok düşman üzerinde kullanabiliyorsunuz. İkinci güçlendirme, Frostbite düşmanınıza yapacağınız art arda saldırıları kritik saldırı ile sonlandırıyor ve Shattering Blow adındaki üçüncü güçlendirme, saldırılarınız sonucunda düşmanınızın patlamasını ve çevredeki düşmanlara korku salmasını sağlıyor.
Talion'un sağlığını tekrar kazanması için düşmanlarının ruhunu emmesi gerekiyor ve bu özelliği oyunun hemen başında kazanıyoruz. Wraith kısmının dördüncü yeteneği olan Consume ise bu işi daha hızlı yapmamıza olanak tanıyor. Chain of Souls adındaki ilk güçlendirme daha fazla düşmanın sağlığını çalmamıza neden oluyor ve eğer Dominion adındaki bir başka yeteneğimiz de aktifse, bu düşmanları kendi tarafımıza da çekebiliyoruz. Consume'un diğer güçlendirmelerinden bir tanesi, düşmanımızın ruhunu çalarken Wrath barımızı doldurmamıza yarıyor ve diğer güçlendirme de Olog'ları kendi tarafımıza geçirebilmemizi sağlıyor. (Normalde Olog'ları döndürmemiz imkansız.)

Wraith kısmının son ayağında ise Treasure Hunter bulunmakta. Bu yetenek de düşmanlarımızın düşürdüklerini otomatik olarak toplamaya yarıyor. Güçlendirmeleri arasında ise yüksek seviye düşmanlardan daha iyi loot düşmesi, Dominion ile düşmanlarımızı kendi tarafımıza daha hızlı geçirme ve rakiplerimizin daha kaliteli mücevherler bırakması yer alıyor.
Gördüğünüz gibi sırf Wraith özellikleri bile bir dünya farklı yetenekle dolu ve oynayışınıza göre Talion'u şekillendirmek de sizin elinizde. Her yeteneğin, her güçlendirmesini satın almanız da gerekmiyor gibi gözüküyor lakin farklı düşmanlara daha etkili olacak güçlendirmeler de oyunda gerekebilecek. Oyunu durdurup hangi güçlendirmenin aktif olduğunu ayarlamak da oyun boyunca kullanacağımız bir strateji olacak.

### Hangi Orc daha güçlü?

Açıklanan bilgilere göre oyunda bir çeşit Arena sistemi de bulunacak. Buradaki olaylar sizin oyun dünyasındaki aktivitelerinizden bağımsız gelişecek ve arena dövüşlerine daha çok seyirci kalmanızı isteyecek. Şöyle ki, oyundaki her bölgede bir savaş arenası bulunacak. Colosseum benzeri bu arenalarda farklı kabilelere mensup, farklı ırklardan savaşçılar birbirleriyle dövüşecek, yenen daha da güçlü bir hale gelecek. Bu bölgelerde kendi tarafımızdaki askerlerin savaştırılabileceği belirtiliyor ve dilersek savaşlara birer "ajan" yollayarak da olan biteni gözlemleyebileceğimiz söyleniyor. Dilersek bu dövüşün tam ortasına girip herkesi öldürmeye çalışmamız ya da kendi tarafımızı savunmamız da mümkün ama o zaman foyamızın ortaya çıkacağı da aşikar. Arenaların nihai fonksiyonlarını henüz tam anlamamış olsak da mutlaka işe yarar birer özelliği olacağını tahmin ediyorum.

### Shadow of Mordor 2.0

Tüm olan bitene şöyle bir baktığımızda da görüyoruz ki elimizdeki bu "yeni" oyun, bir hayli önceki oyuna benzemekte. Hatta öyle ki, neredeyse aynısı bile diyebiliriz. Her videoyu izlediğimde, her bilgiyi okuduğumda heyecanlanmama neden olan en büyük olgu ise olayların Orta Dünya'da geçiyor olması.
Yapımcılar SoW'un Yüzüklerin Efendisi'nden daha çok öğe içereceğini de belirtiyor ama yine de çok fazla bağlantılı konu olacağını sanmıyorum. Yine de o dünyanın bir kısmında olup, Cirith Ungol, Nurn ve Gorgoroth gibi bölgelerde Orc peşinde koşacak olmak başlı başına heyecan yaratıyor.
SoW'un heyecan yaratan bir diğer tarafı da bağımlılık yaratabilecek bir oynanışa sahip olması. SoM'da dövüş mekaniği o kadar iyiydi ki bir yerde, bir düşman gördüğünüzde ona saldırmadan duramıyordunuz. Talion'un yeni yetenekleriyle birlikte bu olay daha da iyileşmiş durumda. Videolardaki savaş anlarında elimde bir gamepad olmasını o kadar çok istedim ki... Resmen özlemişim. Oyuna eklenen ordu kurma mekaniği de dövüşlere ve Warchief karşılaşmalarına anlam katmışa benziyor. Artık durup dururken güçlü bir Orc komutanını öldürmek zorunda değiliz çünkü onu saflarımıza çekip bir ordu komutanı olarak kullanabileceğiz.
Yine de tüm bunlar elimizdeki oyunu ne orijinal yapıyor, ne de bambaşka bir yere koyuyor. Elimizde "yükseltilmiş" bir Shadow of Mordor var, bunu görmezden gelemeyiz. Fakat şimdiye kadar sadece bir tane bu seriden oyun oynadığımızı varsayarsak, ikinci bir kez Sauron'un hükümdarlığına baş kaldırmak hiç de fena olmayacak. Tüm Orta Dünya meraklılarına ve aksiyon severlere duyurulur; 10 Ekim'e randevu vermeyin, taarruza çıkıyoruz! ■ **Tuna Şentuna**



# Mercek Altında

## Aylık Üyelikler

Son yıllarda oyun sektörü ciddi anlamda evrim geçirdi. Buna bağlı olarak da oyunları oynama şeklimizden tutun da oyunları edinmek için kullandığımız aracılara kadar her şey değişti. Bu değişikliklerden en çok nemalananysa çeşitli aylık üyelikler satan firmalar oldu. Peki özellikle konsol oyuncularının mecbur bırakıldığı bu aylık üyelik sistemleri gerçekte bize neler sunuyor? Daha da önemlisi parasının hakkını vermeyi başarabiliyor mu?

### PSN Plus

PSN Plus ile tanıştığımızda takvimler Haziran 2010'u gösteriyordu. Başlangıçta online oyun oynamak için bir zorunluluk olmayan PSN Plus, kayıt dosyalarını bulutta depolama, çeşitli indirimler ve oyunlara erken erişim gibi çeşitli avantajlar sağlıyordu. 2011'de yaşanan ve PSN'in neredeyse 1 ay kapalı kalmasına sebep olan saldırıların ardındansa PSN Plus her ay farklı platformlar için 2 adet ücretsiz oyun vermeye başladı. 2013'e, yani PS4'ün çıkışına kadar elle tutulur bir değişime uğramayan PSN Plus, bu tarihten sonra adeta bir zorunluluk haline geldi. Artık online oyun oynamak için PSN Plus üyesi olmak zorundaydık ki bana sorarsanız bunun en büyük sorumlusu da Microsoft'tu. Öyle ki Xbox 360'da da online oyun oynamak için Xbox Live Gold üyesi olmanız gerekiyordu. Muhtemelen bu sayede cesaretlenen Sony'nin 26.5 milyon PSN Plus üyesi bulunuyor. Hizmetin ülkemizdeki yıllık ücretiyse 149.99TL.






### Xbox Live Gold

Bana sorarsanız Xbox Live Gold'u PSN Plus'tan ayırmak lazım. Bu ayrımın sebebiyse Xbox'ın özellikle multimedya cihazı olmak konusunda PlayStation'a göre daha farklı vaatlerde bulunuyor olması. Bu vaatlerin bir sonucu olarak da Xbox Live Gold ile iHearthRadio, IPTV, Epix, Xbox Music gibi hizmetlere de erişim sağlamış oluyorsunuz. Ne var ki Xbox'ın ülkemizde genel olarak sadece bir konsol olarak kullanıldığını varsayarsak, bu hizmetleri bir kenara koymamız gerekiyor. İşin oyun tarafındaysa kağıt üstünde Xbox Live Gold'un PSN Plus'a göre daha fazla vaadi bulunuyor. Ancak bu vaatlerin bir çoğu zaten PSN'in ücretsiz üyeliğinde olan şeyler. Anlayacağınız Xbox'ta oyuncuları Gold için zorlama durumu biraz daha fazla. Buna karşın verilen benzer hizmetlerin kalitesi konusunda Xbox Live Gold'un bir adım önde olduğunu belirtmekte fayda var. Özellikle Xbox One'a gelen geri uyumluluk sayesinde, verilen aylık ücretsiz oyun sayısı dörde çıkmış bulunuyor. Bunun yanında sunucuları da daha iyi çalışan Xbox Live Gold hizmetinin daha başarılı olduğunu düşünenlerdenim. Xbox Live Gold'un net abone sayısı bilinmiyor ve yıllık ücreti 179 TL.




## EA Access (Origin Access)

İncelediğimiz ilk iki üyelikten oldukça farklı bir noktada bulunan EA Access, tüm PC ve Xbox One oyuncuları için adeta bulunmaz nimet. Yıllık 65TL karşılığında tüm EA oyunlarında %10 indirim sağlayan, bunun yanında çıkışı üzerinden belirli bir süre geçen EA oyunlarını ücretsiz olarak oynamamızı sağlayan hizmetin kütüphanesi de oldukça geniş. Xbox kütüphanesinde Battlefield 1, Titanfall 2, Battlefield 4, Fifa 17, Mirrors Edge: Catalyst, UFC 2 gibi oldukça önemli yapımlar bulunduran hizmetin PC kolu olan Origin Access ise kısmen daha farklı oyunları kütüphanesinde barındırıyor. Xbox One gibi Fifa 17, Battlefield 1, Mirrors Edge: Catalyst gibi yapımların yanında Sim City 4, Sims 3 ve efsane Ultima serisi de kütüphanedeki oyunlar arasında. Ayrıca yeni çıkacak EA oyunlarına 5 gün önceden, 10 saatlik erişim de sağlayan hizmeti herkese şiddetle tavsiye ediyorum.




## Nintendo Switch Online

Henüz daha 4 aylık olan, gencecik konsolumuz Nintendo Switch için de zorunlu üyelik sistemi maalesef yolda. Maalesef diyorum çünkü Nintendo'nun online hizmetleri Sony ve Microsoft'a göre oldukça zayıf. Öyle ki, konsolda online chat özelliği bile bulunmuyor. Bu yüzden Splatoon 2'de takım arkadaşlarınızla anlık olarak konuşmak isterseniz epey zorlanacaksınız. Bunun için bolca kabloya ve ıvır zıvıra ihtiyacınız olacak. Ancak sanıyorum Nintendo tüm bunların farkında ki fiyatlandırma konusunda rakiplerine göre insaflı davranarak yıllık üyelik ücretinin 20$ (yaklaşık 70TL) olacağını açıkladı. Online oyun oynamak için edinmek zorunda olduğunuz bu üyelik, ayrıca çeşitli ücretsiz oyunları da beraberinde getirecek. Şu an için hizmete dahil olacağı açıklanan oyunlar Super Mario Bros. 3, Balloon Fight ve Dr. Mario. Daha önce de belirttiğim üzere rakiplerine göre daha zayıf olsa da Nintendo Switch Online vereceği ücretsiz oyunlarla Nintendo fanlarını memnun edebilirmiş gibi gözüküyor.

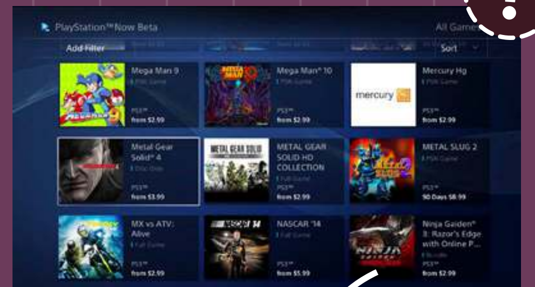
## Diğerleri

Tüm bu bilindik hizmetlerin yanında Humblebundle'ı da unutmamak lazım. Sitenin sunduğu paketlerin yanında bir de aylık üyelik sistemi bulunuyor. Bu sisteme katılanlarsa her ay çeşitli oyunlar kazanıyor. Ne var ki bu hizmetteki oyunlar değişken paketler kadar başarılı değil. Son olarak da Microsoft'un Xbox One için geçtiğimiz günlerde piyasaya sürdüğü Xbox Game Pass hizmeti var ki henüz ülkemizden erişilebilir durumda değil ve bana sorarsanız şimdilik aylık 10$(yaklaşık 35TL) vermeye değer bir hizmet değil.

Humble Bundle

## Cloud Gaming

Sony'nin PS Now ile PC oyuncularına PS4 Exclusive oyunlarını oynama fırsatı sunmasıyla tekrardan gündeme gelen cloud gaming hizmetleri de aylık üyelik sistemi üzerine kurulu. PS Now ve GeForce Now'ın en önemli örnekleri olduğu sistemden bence en başarılı olanıysa PS Now. Yıllık 100$ (yaklaşık 350TL) fiyatı olan hizmette neredeyse aklınıza gelebilecek tüm PS3 ve PS4 oyunları var ve daha önemlisi bu oyunlara Exclusive yapımlar da dahil. Son olarak, bu hizmetlerden yararlanmak için oldukça iyi bir internete de sahip olmanız gerektiğini de belirteyim.



Tolga Yüksel

# BİR DAHA ÇALŞAM!

Hepimiz oyun oynuyoruz. Bilgisayarda onuyoruz, konsollarda oynuyoruz, mobil platformlarda mücadelen mücadeleye koşuyoruz...
Farklı türlerde, birbirinden farklı binlerce oyunda başrole oturuyoruz. Her macerada, her farklı isimde yeni dünyalarla tanışıyor, başka bir eğlenceye adım atıyoruz.
Amstrad, Commodore devrinden başlayan, Amiga ile süren ve nihayetinde PC'de toplanan bilgisayar oyunculuğunda, o kadar çok farklı yapımla karşılaştık ki, artık adlarını bile zor hatırladığımız onlarca oyunu geride bıraktık. Playstation ile gelişen konsol oyunculuğu da formüle eklenince, artık hafızamızda yer etmesi pek zor olan bir oyun arşivi oluşmuş oldu.
Peki oyun tercihlerimizi neler belirliyordu? Her yeni yapımda ne arıyorduk? Bir oyun başarılı olduktan sonra hemen seriye dönüşmesine nasıl baktık? Serinin her oyunu birbirinin aynısı olunca nasıl tepki verdik? İşte bu sorulara ve oyun dünyasındaki "tekrar" konusuna değineceğimiz bu önemli dosya konusunda bilin ki eleştirinin haddi hesabı olmayacak. Eğer siz de birbirine benzeyen oyunlar konusunda belirli rahatsızlıklara sahipseniz, aradığınızı bu makalede bulacaksınız...

**Geçmişe yolculuk**

Öncelikle biraz geçmişe gitmek gerekiyor ve eleştiri oklarına hedef olacak olan yeni nesil oyunlara geçmeden önce, oyunculuğun başlarındaki oyunlarda durum nasılmış, bunu irdelemek lazım.
Commodore, Amiga kısmına kadar gitmeyeceğim, olaya direkt olarak PC'lerin 486 ve sonrasındaki Pentium vakitlerindeki yükselişinden gireceğim.
Bu 486'lar ve Pentium'lar döneminde, PC oyunculuğunda inanılmaz bir yükseliş mevcuttu. Amiga zamanından kalan o piksel grafiklerin yerine çok daha kaliteli bir görsellik PC oyunculuğuna damga vuruyordu ve büyük oyun yapımcıları da görselliğin her zaman bir kademe ileride olmasına dikkat ediyordu.
Bu dönem, tam bir keşif dönemiydi. Her çıkan oyunda yeni bir şeyler oluyor, yeni oyun mekanikleri, yeni hikayeler ve yeni grafik teknolojileriyle sürekli bir şaşkınlık içerisine düşüyorduk.
FPS türünün yükselişi de tam olarak bu dönemdeydi. Wolfenstein'ın ardından gelen Doom ile "Doom gibin" türü oluştu. Her firma kendi FPS'sini hazırlıyor ve her FPS'de farklı bir şeyler görüyorduk. Rise of the Triad adındaki oyunda (Bu daha sonradan yeniden yapıldı ama bayağı kötü oldu.) düşmanlarımızı öldürdüğümüzde, zaman zaman kopmuş bir göz ekranın önünden geçiyor diye büyük bir sevince kapılmıştık. Aynı zamanda bu oyunda uçma yeteneği de kazanabiliyorduk ve bir FPS'de, daha da özgürce hareket edebilmek inanılmaz bir yenilikti.
Grafik teknolojilerinin sürekli ileriye taşınmasıyla, uzunca bir süre oyunlarda sürekli bir "yenilik" anlayışına gidildi. Bilgisayarlar güçlendikçe içinde bulunduğumuz oyun dünyaları büyüdü, maceralar genişledi, özgürlük arttı ve bu her yeni oyunda, gerçek anlamda bir "yenilik" gördük.

**Yıl 2010**

Bu neslin bir parçası olmamdan mütevellit, benim kafamdaki "yeni oyun" anlayışı da pek değişmedi. Dergideki en büyük tartışmalarımızdan biri olan bu "yeni ne var?" olayı, özellikle bir serinin yeni oyununda tekrar masaya yatırılıyor.
Yenilik konusunu bir kenara bırakmış olan birinci firmayı açıklıyorum: Ubisoft. Gözümde tam bir suçlu konumunda. Ellerindeki en büyük "tekrar" da Far Cry'dan başkası değil. İlk Far Cry oyunu zaten Crytek'in elinden çıkmış, dönemin en büyük olaylarından bir tanesiydi. Özgürlükçü oynanışı ve zamanın ilerisindeki görselliğiyle bir başyapıttı adeta. (Bilgisayarımın gücü yetmediği için yıllar sonra oynayabilmiştim.) İkinci oyun artık Crytek imzasıyla değil, Ubisoft'un sahip olduğu bir isim olarak piyasadaydı ve o dönemde pek ses getirmemişti. Far Cry 3 gerçek bir efsaneydi. Hem oynanış, hem Vaas adınaki deli baş kötü ile oyunu çok beğenmiştik. Çok kısa bir süre sonra çıkan Far Cry 4, resmen Far Cry 3'ün genişleme paketi gibiydi ve dördüncü oyunun ardından gelen Far Cry Primal da FC4'ün ruhani bölümlerinin "ilkçağ" temasıyla önümüze sunulmasını andırıyordu. (Primal yine orijinallik açısından fena değildi, hakkını yemeyeceğim.)
Ve Ubisoft, geçtiğimiz aylarda Far Cry 5'i açıkladı. Üçüncü ve dördüncü oyunda ne varsa, farklı bir senaryoyla bize sunuluyordu. Oynanışta gözle görülür bir farklılık açıklanmadı, sunduğu çevre de önceki FC oyunlarının ormanlık arazilerinden hiç farklı değildi. FC5 benim gözümde tam bir para kazanma hamlesi ve bu düşüncemi değiştirebilecek bir olayın gerçekleşmesi de pek mümkün gözükmüyor.
Oyun açıklandığı anda aklıma şu geldi; FC3, FC4 ve FC Primal'ı oynamış ve bitirmiş olan bir insan, FC5'i neden alır? Alırsa beklentisi nedir?
Eğer her oyunu birer "zaman geçirme aktivitesi" olarak değerlendireceksek, FC5'i de başarılı olarak görebiliriz ama şöyle bir düşündüğünüzde, sürekli aynı şeylerin olduğu kitapları okuyor musunuz? Filmleri izliyor

*FC5 benim gözümde tam bir para kazanma hamlesi ve bu düşüncemi değiştirebilecek bir olayın gerçekleşmesi de pek mümkün gözükmüyor*

musunuz? Bunları yaptığınızda da, "E bu baya şu yapımın aynısı?!" diye isyan etmiyor musunuz?
FC5 örneğini internette araştırdığımda da oyuncuların benzer isyanlarda olduğunu gördüm. Artık altıncı oyununda olan bir seriden, farklı bir şeyler bekliyordu oyuncular. "Tek kişi, tamamıyla kendim tecrübe edeceğim bir macerada, iki-üç yıldır yaşadıklarımı bir kez daha niye yaşamak isteyeyim?" sorusu, merkezdeydi. Üstelik FC dünyası öyle fantastik öğelerin olduğu, sürekli içerisinde bulunmak istenecek özelliklere sahip bir ortam da değil ki? Arka plan hikayelerini araştırayım, kitaplarda geçen mekanlarda dolanayım... Şurada J.R.R. Tolkien'ın müthiş Orta-Dünya'sında geçen Shadow of War'u bile eleştirebiliyorken, FC'nin sıradan orman-kasaba ikilisini övmek çok mümkün olamıyor.
Ubisoft'un listesi FC ile sınırlı değil tabii. Assassin's Creed serisi de bir tekrar içerisinde ama her oyunda bambaşka bir dönemle buluşturulduğumuz için oyuna halen sempatiyle bakabiliyoruz. Fakat Ubisoft bile AC serisine bir ara verip Origins'i "farklılaştırarak" piyasaya sürmeye çalışmakta.
Skull & Bones açıklandı hatırlarsanız E3'te. Bu oyun da ACIV: Black Flag'in gemi bölümlerinin bir oyuna dönüşmesinden ötesi değil.

Peki ya Ghost Recon Wildlands? Kaçınız bu oyunu başından sonuna kadar heyecanla oynayıp bitirdi? Eminim ki %80'inin oyunu bir kısmından sonra oynamadı. Ubisoft yeni bir isim yarattığında bile artık elindeki oyunları birleştiriyor: Biraz Far Cry, biraz Tom Clancy's The Division, biraz Rainbow Six Siege...

**Dövüşünce farklı mı oluyor?**
Şimdi haklı olarak soracaksınız, o kadar dövüş, yarış, multiplayer FPS oyunlarında tekrar yok mu? Burada çok büyük bir fark söz konusu: Müsabaka oyunlarında tekrardan bahsetmek pek mümkün değil. Şayet ki durum böyle olsaydı, süreki bir topun kaleye girmesi için dünyada milyarlarca insan futbol maçlarını tekrar tekrar izlemezdi.
Tekken 7'yi ele alalım. Elle tutulur yenilikler çok az olmasına rağmen oyunu şu anda bir ton insan oynuyor. Bunun nedeni de karşındaki rakibi yenmeye çalışırken oyuncuların yeniliklerle çok ilgilenmemesi. Kombolar iyi işliyor, karakterlerimiz kontrollere yanıt veriyor mu, beni eğlendirecek kadar farklı karakter var mı... Gerisi önemli değil. Rakibin tekmesinden kaçmaya çalışırken, art arda 5 maç kazanmış ve 6.yı kazanma telaşındayken, karakterim nasıl gözüküyor, dövüştüğüm bölüm bir önceki oyundakine mi benziyor, kimsenin umurunda değil.
FIFA, PES, NBA oyunları... Bunlarda da her yıl aynı şeyler oluyor ama oyun mekanikleri geriye gitmediyse hiç kimsenin yenilik adına bir arayışı olmuyor. Neden? Çünkü bu oyunlarda da önemli olan yeni oyuncular, takımlar, güncel spor arenasının oyuna taşınıp taşınmadığı. Zaten adam oraya karşıdaki oyuncuyu yenmeye geliyor, daha fazlasında gözü yok...

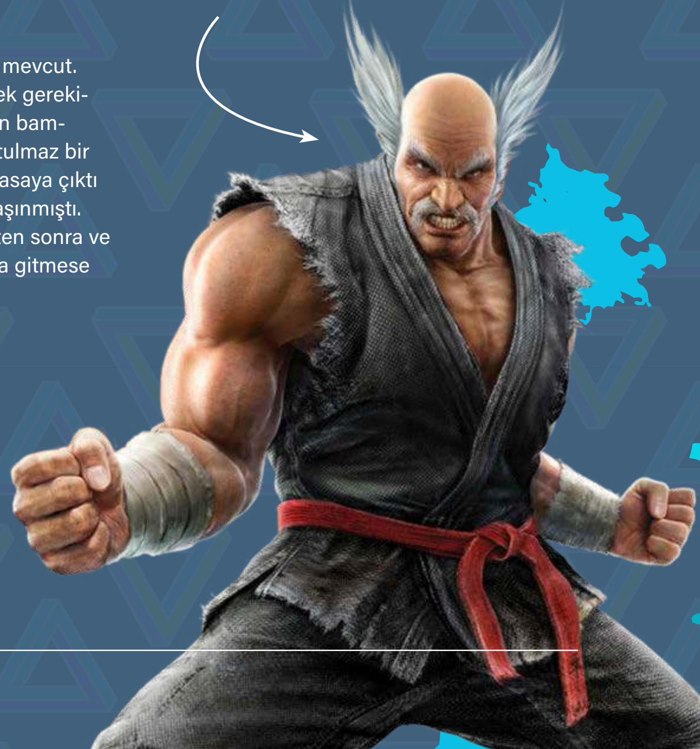
**Takdir zamanı**
Elbette işini iyi yapan firmalar da mevcut. Blizzard'ı bu anlamda tebrik etmek gerekiyor. Diablo'yu ele alalım... İlk oyun bambaşka bir şeydi; dönemi için unutulmaz bir yapımdı. Yıllar sonra Diablo II piyasaya çıktı ve her şey, resmen daha ileriye taşınmıştı. Üçüncü oyun geldi asırlar geçtikten sonra ve bu oyun kişisel olarak hiç hoşuma gitmese

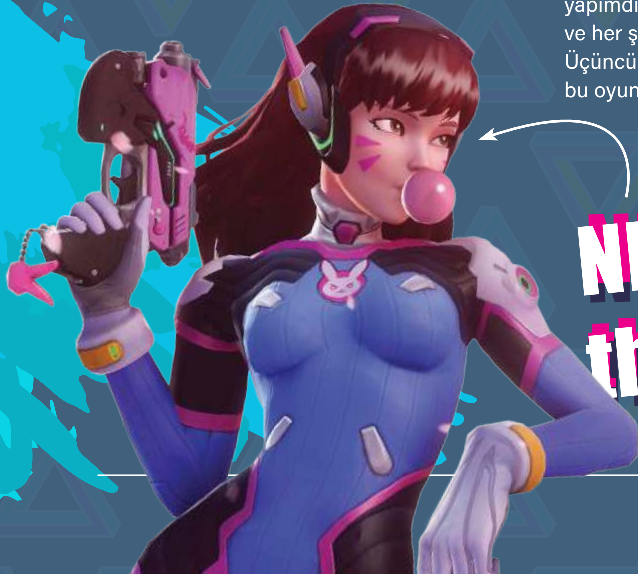
Aha sıhhi yardım çantası!



de, artık önceki Diablo oyunlarıyla neredeyse alakasızdı. İlk Diablo oyunu resmen bir hayatta kalma oyunuydu, ikinci oyun nispeten daha kolay bir aksiyon/RPG oyununa dönüşmüştü ve Diablo III tam bir loot peşinde koşulan RPG'ye evirildi.
MOBA oyunlarına ivme kazandıktan sonra, geç kalınmış bir hamle bile olsa da Heroes of the Storm'u piyasaya çıkarttı Blizzard. Ama oyunu farklı kılmak için elinden geleni yaptı, LoL ve DotA'da ne varsa, onlardan farklı olanları oyununa ekledi.
Her ne kadar Overwatch ve World of Warcraft dünyanın en orijinal oyunları olmasa da Blizzard bu oyunları da ustalığını konuşturarak hep öne taşımayı bildi. Kimse arkalarından, "Şu oyundaki her şeyi alıp koymuşlar!" diye konuşamadı.

I'll squash you like a bug!





NERF this!

EA cephesinde ise karmaşık bir durum var. Battlefield serisiyle kesinlikle farklı bir şeyler denemeye meraklılar ama bu ne kadar sürer, zaman gösterecek. Görülen o ki bu sene yeni bir BF de gelmiyor... Star Wars Battlefront kısmında bir kolaya kaçma söz konusu elbette ama ilk BF oyununun pek de iyi olmadığını düşününce, ikinci Battlefront'ta problemleri düzeltip iyi bir BF oyunu ortaya çıkartabileceklerini düşünmekteyim.
A Way Out EA'in yeni isimlerinden ve tam olarak büyük bir firmadan beklenecek bir hamle. Artık paraya para demeyen oyun yapımcılarının bu tip daha özgün isimlere yön vermesini bekliyorum ister istemez. Sony'nin God of War ile yapmaya çalıştığı da güzel bir hamle. Her ne kadar The Last of Us esintileri buram buram burnumuza gelse de önceki God of War oyunlarıyla, oynanış açısından neredeyse hiçbir alakası olmayan bir yapım ortaya çıkmak üzere.

**Bundan sonra ne olur?**

Activision'ın Call of Duty serisini inatla devam ettirmesi, firmanın bu oyunu çok sevmesinden değil. Ubisoft'un AC serisinde köklü değişikliklere gitmemesi de keza oyun mekaniklerine aşık olduklarını göstermiyor. Veya yeni Wolfenstein oyununun ilk oyuna bir hayli benziyor olması, yapımcıların alternatif Nazi senaryosuna yıllarını harcadıklarından ötürü değil. Ne Skyrim'in neredeyse buzdolabı ekranlarına bile uyarlanacak hale gelmesi, Skyrim'in ömrü uzasın diye düşünülmüş bir karar, ne de Life is Strange'in devam oyununun yapılması...
Tüm bunların arkasındaki olay, tahmin ettiğiniz üzere para. Firmalar başarılı olan serileri, serinin özelliklerini pek bozmadan devam ettiriyor ki para kapıları kapanmasın. Oyuncular sıkılana, serinin son oyunu kar ettirmeyecek kadar az satana kadar bu durum devam ediyor.

Bu sırada, bu serilerle yeni tanışanlar bayram ediyor, benim gibi aynı nehirde sürekli yıkanmayı başaranlar da isyan bayraklarını açıyor.
Grafik teknolojilerinin de durağan bir hale geldiği günümüzde, artık oyunlardan görsellik adına çok bir şey alamıyoruz, bari atmosferiyle bizi saran, hatırda kalacak yapımlar görelim. Serileri uzatacaksanız da sıkı takipçilerinizi mutlu edecek yenilikler de ekleyin ki size küsmeyelim ey oyun yapımcıları & dağıtıcıları!
Şahsen Far Cry 5'i oynamayacağımı açıklar, Skull & Bones'un yüzüne bakmayacağımı açıkça ifade eder, The Crew 2'yle hiçbir alakam olmayacağını şuraya yazar, tekrara binmeye müsait gördüğüm tüm yapımlara da şüpheyle yaklaşacağımı sizlere bildiririm. Oyun yapımcıları; bundan sonra gözüm daha da bir üzerinizde, haberiniz olsun!
■ **Tuna Şentuna**

by fire be purged!



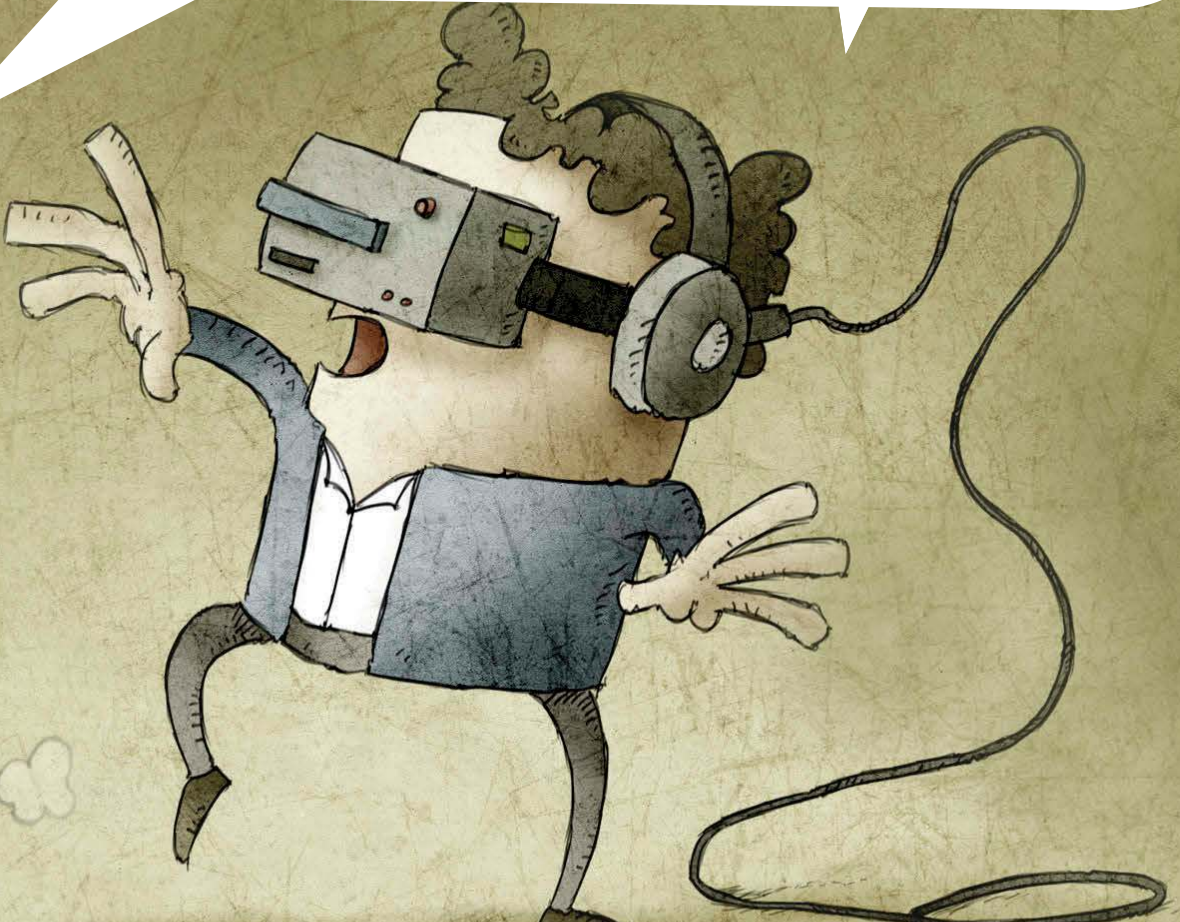
# BIG BOSS

## SANA YAP DEDİM!

**LEYLA İLE ARAGORN**



- Çekil çabuk, klimanın altına ben oturacağım!
- Patron klima asılı olduğuna göre altına oturmaya çalış- AH!
- Beğendin mi yaptığını; sana yeni aldığımız su toplarıyla vurdum.
- Of patron ya; su topu ne Allah aşkına! Sanki suyumuz va- AHhhhHHhh!
- Tazyikli suyu beğendin mi peki? Su topundan önce bunu sürpriz olarak göstere-cektim.
- İyice delirdiniz patron yemin ederim.
- Oğlum kökle şu klimayı, hemen yeni oyuna geçmemiz lazım çünkü edindiğim çok gizli bilgilere göre bir firma, yeni bir Lord of the Rings oyunu yapıyor.
- Shadow of War'u mu diyorsunuz?
- Oha sen nereden biliyorsun lan?!
- Kapağa bakacak olursanız...
- Neyin kapağı oğlum, neyin?!
- Ayrıca o Lord of the Rings değil, Middle-Earth, yani Orta Dün- YO!
- Aragorn'un kılıcını saplıyorum şimdi böğrüne! Ucuzluktan aldım demem, kıyarım sana.
- Beni mi ucuzluktan aldığınızı kast ediyorsunuz?
- Evet. Aferin. Konuya gelelim; şimdi bu Shadow of Mordor mu ne, ondaki tip var ya Taylan, buuu şey olmuş. Bu ölmüş de, asıl ölme nedeni karısının katledilmesi miymiş, bir şeyler. Biz şöyle bir şey yapacağız...
- Tüm telif haklarını ihlal edecek gibi bir halimiz var.
- Ona sonra bakarız. Şimdi bizim oyunda acayip bir pilot twist olacak ve aslında bu kadın ölmemiş olacak!
- Vay, ne acayip bir "pilot" twistmiş o.
- Dalga geçme, devamı daha iyi. Bu kadın aslında Aragorn'a tutkun olduğu için ölü taklidi yapmış Tayyar'dan kurtulmak adına. Bunun üstüne adam da ölünce iyice rahatlamış, basmış gitmiş gerçek aşkının peşinden, Gondor'a...
- İyice şairane oldunuz patron. Aragorn'u çok mu seviyorsunuz?
- O ne demek lan! Oyun yapıyoruz. Hemen modelle o kadını, koy bir patikaya, oyuncu direkt kadının kontrolüne geçecek, Gondor'a gitmeye çalışacak. Yolda onu ne engeller, ne hain düşmanlar bekliyor olacak... Gölgeler içindeki Mordor diyarında...
- Mordor'dan mı geçip gideceğiz? Daha sakin yollar var.
- Oğlum Life is Strange yapmıyoruz burada duygusal duygusal... Gerçi fena fikir de değil; duygu yükü de koyalım oyuna!
- Duygu yükü CD'sini bulayım şuradan.
- O kim, yeni şarkıcı mı?
- Evet, Duygu Yükü Ersan. Yeni evlendi. Şarkıları çok güzel.
- Tamam, seslendirmeyi de ona yaptırırız o zaman, ara CD'deki telefonu bir ara.
- Hemen mi arayayım, çok istekli gibisiniz.
- Bir ara dedim evladım.
- Tamam, hemen bir arıyorum.
- LAN! Başka bir zaman, "bir ara" ara dedim. Ne çok ara dedirttin bana, yezit!
- Ayıboluyor patron.
- Oyuna devam ediyoruz, ciddi ol. Kadın yolunda ilerlerken üç tane adamla karşılaşacak. Bu adamların niyetleri hiç de iyi değil ama bizim kadın da boş değil.
- Dolgun anlamında mı?
- Lan çabuk kendine bir kız arkadaş bul, senin sapıklıklarınla oyunları ilerletemiyoruz! Kadın boş değil derken, çeşitli yetenekleri var. Tehlikeli bir durumla karşılaştığını anladığı anda-
- Kendini yere atıp ölü taklidi mi yapıyor? Bu konuda başarılı zira.
- Bu zevzekliğin yüzünden hiçbir kız yüzüne bakmıyor değil mi? Hayır. Kadın çeşitli dövüş sanatlarında usta ve ayrıca güzel ve alımlı olduğu için de-
- Sürekli başı belaya giriyor? Kadının pasif yeteneği bu mu? Ben buna yetenek puanı vermezdim, iyi bir yeteneğe benzemiyor.
- ... Alımlı olduğu için düşmanlarını etkileyip başından savabiliyor diyecektim, dedirtmedin.
- Saçma değil mi biraz?
- Of oğlum ya. Var ya RPG oyunlarında, iyi konuşma yeteneği, ondan koy işte delirtme beni!
- Speech yeteneği desenize, ne çok geveledi-niz.
- Tamam işte ondan! Şimdi adamlara desin ki, "Merhaba genç beyler-"
- Genç bey ne patron yaaaa! Sonra zevzek ben oluyorum.
- "Beyefendiler, yolum Gondor'dur benim. Şayet ki biraz erzakınız varsa, dilerim tanrının tüm lütufları sizi bulsun."
- Fena olmadı patron. Adamlar ne diyecek?
- Adamlardan biri "Yavrum gel, en çok lütuf bende" dediği anda oradan Tayfun çıksın gelsin, üç adamı da deşsin.
- "Sen ölmedin mi?" diyor değil mi kadın ardından.
- Hayır, bunu aynı anda ikisi birden söylüyor. Aşırı şaşırıyorlar. Oyuncu da şaşırıyor tabii. Duygu zirvede!
- Evet son single'ı Spotify'da bir numaraya oturdu.
- O değil lan! Müzik giriyor arkadan, bunlar birbirlerine bakarken birden ne olsun!
- Birden pek bir şey olmaz patron. 26'dan mı ne tavşan yapılıyordu ama...
- Of! OF! Aniden Nazgûl beliriyor tepede!
- Hah. Buyur buradan yak. Eee?
- Nazgûl "Skreeee" diye bunlara bağırırken...
- Birden ne olsun?!
- Ne oldu lan?
- Yani bir şey daha oluyor gibi geldi.
- Dur onu öteki ay anlatırız, bana sıcak bastı. Klimanın altına geçiyorum.
- Ben de üstüne kurulayım bari. İyi uykular patron.
- İyi uykular bi tanem.
- Efendim?
- ZzzZzz...



# DİSTOPYA VE OYUNLAR

## ACIMASIZ DÜNYALARIN DAYANILMAZ ÇEKİCİLİĞİ...



Video oyunları, son 50 yılda dünyaya yeni bir imkan sundu: Farklı yaşamları deneme fırsatı. Video oyunlarından önce, kendi gerçeğinden başka bir hayatı deneyimleme fırsatı olmayan insanlar için bir savaş pilotu olmak, bir asker olup cephede savaşmak, bir uzay gemisi kaptanı olmak, bir mafya babası veya bir polis olup suçluların peşinden koşmak artık sıradan bir fantezi haline dönüştü. Bugün evimizin salonundaki konforlu bir koltukta oturup dilediğimiz role bürünüyor olmamızı sağlayan video oyunlarında elbette en çok ilgi çeken konuların başında da, "ya çok tehlikeli ve kötülükle dolu bir dünyada tek başımıza kalsak, nasıl hayatta kalırdık?" sorusu geliyor.

İşte bu noktada karşımıza, video oyun tarihinin ilk günlerinden beri büyük ilgi gören distopya oyunları çıkıyor. Peki nedir bu distopya oyunları? Distopya bize ne anlatıyor, nasıl anlatıyor, neden bu kadar beğeni topluyor?



**YA ÇOK TEHLİKELİ VE KÖTÜLÜKLE DOLU BİR DÜNYADA TEK BAŞIMIZA KALSAK, NASIL HAYATTA KALIRDIK?"**

Öncelikle distopya teriminin bir tanımını yapalım. Biliyorsunuz, herkesin hayallerini süsleyen, herkesin refah, zenginlik, sağlık ve mutluluk içinde, güven dolu bir ortamda yaşadığı mükemmel dünyaya, ütopya diyoruz. İşte bunun tam tersine de distopya deniliyor. Yani, hayatın çok zor şartlar altında geçtiği, insanların sürekli tehlike ve tehdit altında olduğu, acı çektiği, mutlu olmadığı, baskı veya şiddet gördüğü, hayatta kalmak için zor bir savaş vermek zorunda olduğu, kimsenin içinde yaşamak istemeyeceği bir dünya hayal edin... Distopyanın tanımı o dünyaya uyar. Distopya oyunları da, bize bu tür bir dünya sunan oyunlar olarak kaşımıza çıkıyor. Örnek vermek gerekirse hemen aklınıza gelecek ilk isim Fallout serisi olabilir. Nükleer bombaların patladığı, bütün dünyanın radyasyonla kirlendiği, açlık, hastalık, savaş ve yokluk ile sarsılmış bir dünya... Oynarken hepimize çok heyecan veren bu dünyanın içinde gerçekten yaşadığınızı bir düşünün... Kafanızı evinizden çıkardığınız anda dışarıda bekleyen köpek büyüklüğünde bir hamamböceğinin üzerinize zıplayıp gözlerinizi yemeye başladığını, at büyüklüğünde sivrisineklerin iğnesini kafanıza sokup beyninizi emdiğini hayal edin. Hala heyecanlanıyor musunuz?

Üstelik Fallout dünyasının sadece "canavarlar" ile dolu olmadığını da hatırlayın. Adım başı silahlı saldırganlar, köle tacirleri, yamyamlar, yabancıları öldürmeye meraklı vahşi topluluklar... Ege'nin mavi sularına, Karadeniz'in yeşil ormanlarına, Anadolu'nun bereketli topraklarına kendinizi bırakıp özgürce gezip tozarken aldığınız o huzuru, mutluluğu, Fallout'un ıssız bucaksız haritalarında adım başı karşınıza çıkıp kafanızı kesmek isteyen düşmanların tehditleriyle bir karşılaştırın... Distopyanın ne kadar korkunç olabileceğini fark etmişsinizdir sanırım.

## Edebiyat ve sinema da distopyayı sever

Distopya elbette sadece video oyunlarına özel bir konu değil. Edebiyat eserleri ve sinema filmleri arasında da distopya konusunu çok sık görebilirsiniz. Misal, sinemada büyük beğeni toplayan Mad Max çok başarılı bir distopya örneğidir. Matrix, Terminator, The Walking Dead, Equilibrium gibi filmler yine distopik bir geleceği başarıyla anlatan filmlerdir ve dikkat ederseniz, hepsi de çok sevilmiş, çok izlenmiş, çok başarılı yapımlar olarak dikkat çekerler. Belki siz de benim gibi kişisel gözlemlerinizde, biri romantik komedi, biri distopya konulu iki film arasında kalmış birinin çoğunlukla distopya konusunu tercih ettiğini fark etmişsinizdir. Elbette, koluna sevgilisini takıp sinemaya giden gençleri kast etmiyorum. O arkadaşlarımız için sinemada izlenecek film, çoğunlukla romantik komedi olacaktır, aksi halde aşık gencimizin "beni bu filme mi getirdin!" diye yakınan sevgilisinden azar işitmesi artık çok iyi bildiğimiz bir sahneye dönüşmüş durumda.

Peki, distopya eserleri neden bu kadar ilgi görüyor?

**DİSTOPİK ESERLER BİZE HİÇBİR ŞEKİLDE YAŞAYAMAYACAĞIMIZ BİR DÜNYANIN ÖRNEĞİNİ SUNUYOR**

Distopik eserler bize hiçbir şekilde yaşayamayacağımız bir dünyanın örneğini sunuyor. Elbette dünyada her an bir nükleer savaş çıkabilir ve biz de ansızın Fallout benzeri bir dünyaya uyanabiliriz ama bunun çok düşük bir olasılık olduğunu biliyoruz. Uzaylıların






dünyaya inip herkesi köleleştirdiği bir dünya da mümkün olabilir ama bunun gerçek olmasını beklemektense XCOM oynamak daha güvenli ve daha keyifli bir seçenek değil mi? Diğer bir deyişle, distopya oyunları aslında bir yandan korkularımızı, endişelerimizi kaşırken bir yandan da o korkularımızın gerçek olması halinde bizim neler yapabileceğimizi test edip görebilmemiz için de bir fırsat sunuyor.

Bir zombi salgınında nasıl hayatta kalabileceğimizi, bir nükleer savaş sonrasında vahşi dünyada neler yapabileceğimizi, uzaylıların dünyayı işgal etmesi halinde bir direniş hareketini nasıl hayata geçirebileceğimizi distopya oyunları sayesinde görebiliyor ve bu fantezileri yaşayabiliyoruz.

Ama bence distopya eserlerin çok daha önemli bir özelliği var. Bize, sahip olduğumuz dünyanın güzelliğini hatırlatıyor ve ona sahip çıkmamız için bilinçlenmemizi sağlıyor. Yani, “Homefront” gibi, ülkenizin işgal altında olduğu bir oyunu oynadığınızı düşünün... Binadan binaya koşuyor, düşman askerlerini boğazlıyor, görünmeden düşman üslerine sızıyor, sağı solu patlatıyorsunuz ama aynı zamanda işgal altında yaşamanın ne kadar ağır bir maliyet olduğunu görüyorsunuz. Savaşın, şiddetin toplumları nasıl felaketlere sürüklediğini fark ediyorsunuz. STALKER gibi bir oyunu oynarken, 1000 metrekare alana kurulu küçük bir nükleer santralin, kocaman bir şehri nasıl yok ettiğini, bölgeyi nasıl yaşanamaz hale getirdiğini anlıyorsunuz, ki STALKER serisine ilerleyen sayfalarda özellikle değineceğiz çünkü bu oyun, gerçek dünyanın birebir aynı modellemesiyle hazırlanmış, tam anlamıyla çok başarılı bir distopya örneğidir. Üstelik, “gerçek olmuş” bir distopya örneği olduğunu da unutmayalım.

Kısaca söylemek gerekirse, distopya eserleri bize aynı zamanda, insanlığın kontrolü kaybedip çirkin şeyler yaptığında dünyamızın, hayatlarımızın, yaşamlarımızın nasıl mahvolacağını da gösterir. Dolayısıyla gençleri bilinçlendiren yapısı çok önemlidir. O gençlerin 10-20 sene sonra yetişkin insanlar olarak, sahip oldukları o bilinçle dünyayı daha güzel bir yer yapmak için çalışacaklarını tahmin edebilirsiniz.

Bu konuda güzel bir örneğimiz de var... Elon Musk... Terminator ve Matrix film serisi çekilirken henüz çocuk ve ergen yaşlarında olan Elon Musk’ın bu filmleri seyrederek büyüdüğünü biliyoruz. Bugün ise yapay zekanın hayatımızın her alanına girdiği ve hızla yayılmaya devam ettiği bir dünyada yaşıyoruz ve Elon Musk’ın başını çektiği bine yakın aydın ve bilim insanı, her gün Birleşmiş Milletler’in kapısına dayanıp yapay zekanın askeri alanda kullanılmasına ve robotların silahlandırılmasına karşı Birlemiş



Milletler'den uluslararası bir yasa çıkarmak için çabalıyorlar. Çünkü bu insanlar, küçükken seyrettikleri bir distopik filmde sorulan o soruyla bilinçlenmiş durumdalar: "Ya yapay zeka bir gün kendi başına karar verip tüm insanları düşman olarak görmeye başlarsa... Ne yapacağız?"
Bu sorunun cevabını da henüz kimse veremiyor. Birkaç general çıkıp, biz de onlara saldırır, ateş eder, patlatırız gibi çözümler üretiyorlar ama Elon Musk, Stephen Hawking gibi aydınlar bu cevapla tatmin olmuyorlar çünkü asıl problem eline silah alıp cephede insanlara ateş eden robot askerler değil... Nükleer silahları kontrol edecek olan yapay zeka yazılımları... Elektrik santrallerini kontrol edecek olan yapay zeka yazılımları. Otomobilleri, uçakları, trenleri, gaz boru hatlarını, şehir alt yapılarını kontrol edecek olan yapay zekalar... Şehir yönetim ağının içine sızmış bir düşman yapay zekanın gece herkes uyurken şehirdeki bütün gaz vanalarını açıp sonra kibriti çakmayacağını kim garanti edebiliyor? ABD'de bir şehir, San Francisco, 1900'lerin başında, deprem yüzünden kırılan gaz borularındaki sızıntılar nedeniyle haftalarca yandı ve kül oldu. Aynı felaketin bu kez bir yapay zeka tarafından kasten yaratılmasını kim önleyebilecek? İşte bu soruları BM üyelerine sürekli soran bir grup aydın var ve bu insanların, 20 -30 sene önce Terminator ve Matrix gibi filmleri seyrederek büyüyen çocuklar olduklarını biliyoruz.
Dolayısıyla, distopya eserlerin, korkunç bir gelecek resmi çizerek aslında geleceği koruyan ve insanları bilinçlendiren önemli bir görevi var. Bu yüzden de distopya eserleri, distopya oyunlarını ayrıca seviyoruz. Hatta, hastasıyız.
İşte, hala oynamadıysanız, mutlaka göz atmanız gereken çok başarılı distopya oyunları.




Fallout 4


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

## Fallout serisi

Fallout serisini bilmeyen oyun sever yoktur ama oynamayan oyun severler olduğunu biliyoruz. Fallout'un güzel yanı, piyasaya çıktığı 1997 yılından beri hiç eskimiyor olması. 20 sene önce çıkan izometrik RPG türündeki ilk oyunları bile hala keyifle oynanabiliyor. 10 sene önce çıkan Fallout 3 ve Vegas ile DLC'leri de hala genç, hala zevkle oynayabileceğiniz oyunlar. Fallout 4 zaten başlı başına bir efsane. Bunları hala oynamadıysanız, hem çok şey kaçırmışsınız hem de çok şanslısınız demektir. Bugün "keşke seriye baştan başlasam da o güzelim hikayeyi en baştan teneffüs edebilsem" diye kendini yiyen o kadar çok insan var ki... Üstelik Fallout, nükleer savaşın ne denli yıkıcı olabileceğini de en basit şekilde anlatan oyundur. Öyle ki 23 Ekim 2077'de cereyan eden büyük savaş sadece iki saat sürmesine rağmen dünyayı ve insanlığı üzerinden kolay kolay atamayacağı bir karanlığın içinde bırakmıştır. Neyse ki kaçınılmaz savaşın yaklaştığını gören birileri 100'ün üzerinde Vault (sığınak) yapılmasına önayak olmuştur da, türümüzün devamı için içimizde ufak da olsa bir umutla başlarız hikayeye.

**FALLOUT, NÜKLEER SAVAŞIN NE DENLİ YIKICI OLABİLECEĞİNİ DE EN BASİT ŞEKİLDE ANLATAN OYUNDUR**

## S.T.A.L.K.E.R serisi

İlk kez 2007'de hayatımıza giren STALKER serisi, Ukrayna'da 80'li yıllarda sızıntı yapan Çernobil nükleer santralinin yarattığı felaketi konu alan bir oyun. Türkiye'yi de etkileyen bu büyük felaket sonunda, Çernobil bölgesi tamamen boşaltılmış ve bölge kaderine terk edilmişti. Yıllar sonra, bu bölgenin filmlerini, kayıtlarını inceleyen bir oyun yapım ekibi, devletten aldığı izinle, özel kıyafetlerle bölgeyi gezip ayrıca inceleme yaparak, tüm bölgeyi birebir modellemiş ve seneler süren geliştirme safhasının ardından STALKER'ı piyasaya çıkartmıştı. Oyun bu bölgede türeyen mutant yaratıklarla ve garip anomalilerle savaşıp hayatta kalmaya çalışan ve anomalilerde buldukları artifact'ları satıp para kazanmayı umut eden STALKER'ların öyküsünü anlatıyordu. Çernobil felaketi, dünyada nükleer santral kullanımına dair çekince oluşmasına neden olmuş ve o tarihe kadar hızlı bir şekilde devam eden nükleer santral projelerinin çoğu iptal edilmişti. Bu felaket nedeniyle on binlerce çocuk sakat olarak doğdu ve yine sayısını bilmediğimiz kadar çok insan, bölgeden dünyaya dağılan radyoaktif bulutlar nedeniyle kanser olarak genç yaşta hayatını kaybetti. Bugün STALKER oyunundaki o canavarları ve anomalileri denklemden çıkarırsak, aslında 1980'li yıllarda distopya olarak anılan bir gelecek bugün gerçek oldu ve binlerce yıl daha yaşanamayacak bir bölge olan Çernobil şehri ve çevresindeki felaketi STALKER oyunu sayesinde gezip görebiliyoruz.

## Metro 2033 serisi

Çernobil felaketi Rusya ve Ukrayna toplumu üzerinde büyük bir travma bıraktı. Aslında bugün göreceli olarak geri kalmış bir toplum olarak dikkat çeken Ukrayna'nın, Çernobil felaketi nedeniyle aldığı hasardan dolayı toparlanamadığı da söylenir. Bu travmanın etkileri de Rus ve Ukraynalı sanatçıların eserlerinde sık sık görülebiliyor. Bu tür bir travmatik roman olan Metro 2033 de, nükleer savaş sonrası mahvolan bir Slav şehrinde, metro tünellerine sığınan halkın savaştan sonraki dünyada hayatta kalma çabasını anlatıyor. Ancak bu dünyada mutant canavarlar, katiller, yamyam kabileler gibi korkunç öğeler yer alıyor. Roman Rusya'da ve Ukrayna'da çok satanlar listesinde yer alırken, oyunu da ondan geri kalmadı ve yine Dmitry Glukhovsky'nin kaleminden tüm dünyada çok sevilen bir distopya serisine dönüştü. Serinin ilk iki oyunu olan Metro 2033 ve Metro Last Light o kadar beğenilmişti ki, kendisinden katbekat yüksek bütçelerle hazırlanan onca oyuna rağmen, geçtiğimiz ay düzenlenen E3 fuarının en gözde temalarından biri, serinin yeni oyunu Metro Exodus oldu. Eğer şimdiye kadar okuduklarınız ilginizi çektiyse, serinin oyunları kadar kitap üçlemesini (Metro 2033, Metro 2034, Metro 2035) de mutlaka öneriyoruz.


Metro 2033


XCOM 2


Homefront

## Homefront serisi

Kuzey Kore ABD'yi işgal etse ne olurdu? Amerikalıların komünist ülkeler tarafından işgal edilme korkusu, 50'li yıllara, İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki soğuk savaş dönemindeki endişelere dayanıyor. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Rusya veya o zamanki ismiyle Sovyetler Birliği'nin ani bir hamle ile balkan ve kuzey Avrupa ülkelerini işgal etmesi veya kendi hegemonyasına çekmesiyle, Amerikalılar, "ay ya bir gece rus gemileri ABD'ye gelir ve bizi de işgal ederlerse," korkusuyla yaşamaya başladı. İşte Homefront serisi, o korkunun gerçek olduğu bir geleceği konu ediniyor. Elbette Sovyetler Birliği diye bir ülke kalmadığı için bu kez ABD'yi Kuzey Kore işgal ediyor, siz de bölgedeki isyancı grupla hareket ederek kritik noktaları ele geçirmeye ve işgal kuvvetlerini bölgeden bir bir çıkarmaya çalışıyorsunuz. Sürükleyici bir oyun olduğunun da altını çizelim. Eksikleri yok değil ama oynaması son derece keyifli bir FPS'tir.

## Half -Life serisi

Uzaylıların dünyayı işgal ettiği ve insanları köleleştirdikleri bir geleceği hayal edin. Üstelik de bu uzaylılar dünyaya yine şapşal bilim adamlarının beceremediği bir deneyde açılan boyut kapısından giriyorlar ve bütün dünyayı işgal ediyorlar. Bütün insanlık bir anda köleleşiyor, tek tip elbiselerle fabrikalara gidip bütün gün uzaylı sahipleri için çalışıyorlar. Ama bu köleliğe dur diyen bir kardeşimiz var biz de elimizde bir levye ile o kardeşimizin öyküsünü oynuyoruz. 90'lı yıllarda ilk kez karşımıza çıktığında, FPS mekaniği ile büyük beğeni toplayan oyun, ikinci oyunundaki güçlü öyküsü ile de dikkat çekti ama üçüncü oyunu bir türlü göremedik. Half-Life 3 medyaya duyurulduğunda herhalde bütün televizyonlar canlı yayınlarını kesip flaş haber olarak verecekler ama bugün artık çok gelişmiş olan sayısız oyunun arasında, çok müthiş bir öykü ve teknolojik alt yapısı olmadan Half-Life 3'ün öncülleriyle aynı başarıyı yakalaması kolay görünmüyor. Açık konuşmak gerekirse, Steam sayesinde parayı bulan Valve'ın buradan köye kadar uzayan beklentileri artık karşılayamayacak bir devam oyunu işine girip risk alması da pek olası değil.

## XCOM serisi

Distopyayı strateji ile buluşturan XCOM serisi 90'ların ortasından beri çıkan her oyunu ile oyun severleri mutlu eden bir yapım. Uzaylı kardeşlerimiz bir milyon ışık yılı öteden gelip insanları köleleştirmek isterken onlara biz dur diyoruz ve hemen bir direniş hareketi kurup, bu uzaylıları gördüğümüz yerde dövmeye başlıyoruz. Firaxis Games'in eline geçtikten sonra öykü olarak da zenginleştirilen XCOM, 25 yıldır dünyanın en sevilen oyunları arasında yer alıyor ve seri geçtiğimiz yıllarda piyasaya çıkan Enemy Unknown ile yeniden canlandıktan sonra da müthiş kitlelere ulaştı. Zaman içinde türlü bundle'ların içinde uygun fiyatlar ile kendisine yer bulan yapım, artık eli yüzü düzgün tüm Steam hesaplarının kütüphanesinde kendisine yer bulmuş durumda. Serinin ikinci oyunu da sabırsız oyuncuları kısa sürede tuş ettirecek zorluğuna rağmen serinin çıtasını bir seviye daha yukarı taşımayı başardı. Ağustos ayının sonunda piyasaya çıkacak olan son genişleme paketi War of the Chosen'ın 150 TL'lik fiyatına bakacak olursak, bu konuda da sınırları zorladığı kesin.

## Deus Ex serisi

Deus Ex'in ilk oyunu, 2000 yılında piyasaya çıktığında büyük yankı uyandırmıştı. O yılların standartlarının çok üzerinde, derin bir içeriğe sahip olan Deus Ex, şirketlerin dünyayı yönettiği bir geleceği anlatıyordu ki, aslında o geleceğin hızla yaklaşmakta olduğunu da oyunu oynadıktan sonra fark edebilirsiniz. Her biri yüzlerce milyar dolar değerindeki dev teknoloji şirketleri bugün artık dünyanın yönetiminde önemli söz sahibi olmaya başladılar bile. Yarın Deus Ex'in resmettiği bir dünyanın gerçek olma ihtimali çok yüksek... Tabii aranızdan bazıları büyüyünce bilim insanı, aydın, sanatçı, oy veren yetişkin veya siyasetçi olur da, Deus Ex benzeri bir dünyayı mümkün kılacak gelişmelerin önünde duracak olursa, dünya o kabusu yaşamadan kurtulabilir. Her şey sizin elinizde. Sevdiğiniz kızla düğün yapıp instagram'dan gelinlikli damatlıklı fotoğraf basmayı hayal ederken bir yandan da dünyayı distopyaya çevirmek isteyenlere karşı uyanık olmayı ihmal etmeyin. Ben o sıralar çok yaşlanmış olacağım, bu görevde size güveniyorum.


Half-Life 2


Deus Ex: Mankind Divided

# İNCELEME

★ **Altın** 9,0 - 10 puan
★ **Gümüş** 8,0 - 8,9 puan
★ **Bronz** 7,0 - 7,9

# GET EVEN

*Gerilim öğeleri taşıyan etkileyici bir dedektif hikayesi...*

syf.60



**PSN**'den
*dijital olarak*
*satın alın!*



Yapım **Vicarious Visions** Dağıtım **Activision** Tür **Platform** Platform **PS4** Web **www.crashbandicoot.com** Dijital Dağıtıcı **PSN Türkiye**

# Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Bundan tam 20 yıl öncesi... Hatta 21 yıl diyelim, tam hesap olsun. Naughty Dog markasını bir anda ön plana çıkaran Crash Bandicoot, 1996'da piyasaya sürüldü. Hikayenin geri kalanını hepiniz biliyorsunuz...




Bana böyle oyunları verirseniz, nostalji damarlarımı kabartırsınız. Sonra çenem durmaz, çıkamam o taraftan. Ama neyse, kendimi dizginlemeye çalışacağım. Biraz oradan, biraz buradan alıp arayı bulmaya çalışacağım. Crash'le tanışmamın serinin üçüncü oyunuyla, yani Crash Bandicoot 3: WARPED'la birlikte olması enteresandır mesela. Ama ne oynadım... Ne oynadım onu! Toplanabilir, edilebilir ne varsa aldım. Şu an o performansa muhtemelen bir Platinum Trophy yapıştırırdı Sony. Diğer oyunlar mecburen bir kenara itilmişti. En azından canım PsOne'ımın en çok çevirdiği CD, o CD'ydi. İlk iki oyunu ise sonradan Trilogy paketi ile edinip oynadığımı hatırlıyorum. Warped'un yanında biraz eksik kalıyorlardı ama bu ikisini de kemiğine kadar sömürmeme engel olamamıştı.
Üçüncü oyunun hemen arkasından gelen CTR (Crash Team Racing) de beni fazlasıyla ele geçirdi. Ama o oyundan sonra Crash Bandicoot'un hakları Activision'ın eline geçti. Orada pek, hatta hiç dikiş tutturamayan seri, tam olarak 2011 sonrasında sessizliğe büründü. İşte Crash Bandicoot N. Sane Trilogy'yi bu yüzden dört gözle bekliyordu eski kafalar. Oyunun bir remake olacağı, eski mekaniklere sadık kalınacağı, sadece görsel ve işitsel tarafının yenileneceği söyleniyordu ve oyun içi görüntüleri de bunları kanıtlar gibiydi. Yeni bir oyun olmaması az biraz hayal kırıklığı yaratsa da sevindik. Yeni, eski, herkese, her kitleye hitap edebilen bir oyundur Crash Bandicoot. Bu beklentiyi, bu saygıyı da bu yüzden hak ediyor.



Crash'le daha önce tanışmadıysanız, bundan sonrası biraz daha size hitap ediyor. Onunla daha önce tanışanlar sadece görsel ve işitsel tarafı alıp çekilecekler zaten. Her şeyden önce şu detayın altını çizmemiz lazım, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy bünyesinde serinin ilk üç oyunu var. Görsel olarak büyük bir yükselme söz konusu tabii ki ama niyeyse beni çok az bir miktar tatmin edemedi. Ne bileyim, çok daha iyi olabilirdi





diyerek geçiştirecek kadar ufak bir burukluk bahsettiğim. Şu anda 4K gücünü de arkasına almış durumda ama bu derece hızlı bir oyunun FPS oranının düşük olması da ayrı bir konu. Yüksek oranda refleks isteyen bir oyundan bahsediyoruz sonuçta.

## Bandicoot'lar elma yemez ki!

Bir platform oyunundan bahsediyoruz genel olarak. Kahramanımız bir Bandicoot. (Bu hayvanın da tarla faresinden bozma bir hayvan olduğunu yeni öğreniyorum.) Dr. Neo Cortex'in dünyayı yok etme planlarının önüne geçmek üzere yola çıkıyoruz. İlk oyundan beri bu hikaye temeli hiç değişmedi ama kimse de bundan rahatsızlık duymadı; çünkü öyle ahım şahım bir hikaye beklemiyordu zaten hiç kimse. Crash, türlü türlü düşmanını spinler atarak, üzerlerine basarak alt edecek, kutuları kırıp elma toplayacak, öyle ya da böyle o düşmanın hakkından gelinecek. Bütün olay bu, ötesini bekleme lüksünüz yok.
Ve yine bahsini etmek gerekirse, eski oyunların ne kadar zorlayıcı olduklarını bir kez daha gördüm. Gözümde basit bir oyun olarak kalmış Crash. Hatta ilk iki oyunu hayal meyal hatırladığım için bariz tokat yedim üst üste. Ne zormuş o ilk iki oyun yahu! Kazığın ucu ilk etapta da sivri ama sonrasındaki parkurlar öyle zorlaşıyor ki anlatamam. İki checkpoint arasını aşmak için bariz ter döküyorsunuz. Bir yandan elma toplayıp can biriktirmek zorundasınız tabii. Ekstra ganimetlerin peşine düşmek de ayrı bir hikaye. Ama o üçüncü oyun var ya... Bir kaptırdım kendimi, diğer tarafta beni çağıran Final Fantasy XV olmasaydı ayrılamayacaktık birbirimizden. (Bu arada, oyunu Kürşat ve Ayça'nın elinden erken davranarak koparmayı başardığım da doğrudur.)
Bu üç oyunluk paketten inanılmaz keyif aldım. Görsel kalite konusunda olması gerektiği kadar diyerek tarif edebileceğimiz bir durum söz konusu. Hatta üşenmeyip oyunun tüm müziklerini ve seslendirmelerini de baştan yapmışlar, on numara olmuş. Orijinal mekaniklerin tamamı korunmuş. Eskisine nazaran o kadar akıcı bir oynanışı var ki yapılmak istenenin ne kadar başarılı sonuçlar verdiğine şahit oluyorsunuz. Birbirinden renkli o bölümleri, o tasarımları hatırlayanlar vardır. Bilmeyenlerin de çok beğeneceklerine eminim. Crash'in salak sapık hareketleri ve yetenekleri, ara sıra devreye giren Coco, Uka Uka gibi diğer karakterler... Diyorum ya, nostaljinin dibine vurmuşlar resmen.

## İyi ki geri dönmüş!

Basit çerçeveli oyunlardan sıkılanlar, biraz meydan okumaya göğüs gerebilenler, platform oyunlarını genel olarak sevenler, eski tayfa, özleyenler... Herkesin bir şeyler bulabileceğine inanıyorum bu üçlemeden. Beni fazlasıyla memnun etti, kusur falan göremedim herhangi bir yerinde. Ama günümüz oyunlarının arasında biraz yavan kalmak zorunda kaldığı için puanı bir tık düşük olacak. Platform oyununa aç kaldıysanız bu fırsatı yakalayın arkadaşlar. Piyasada bu kalitede çok nadir sayıda oyun var. Herkese iyi eğlenceler!
■ **Ertekin Bayındır**



## KARAR

**ARTI** Tam bir nostalji bombardımanı, yeniden tasarlanmış görsel ve işitsel detaylar, eskisine sadık kalınmış mekanikler
**EKSİ** Platform mekanikleri günümüze göre basit kalıyor

90






Etraftaki objeleri mümkün olduğunda taramak gerekiyor





Yapım **The Farm 51** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Aksiyon, Gerilim** Platform **PC, PS4, XONE** Web **getevengame.com** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

# Get Even

Uyandın ve hiçbir şey hatırlamıyorsun. Daha doğrusu hatırlıyorsun ama sanki aklındaki veriler pek de doğru değil. Bir de şu dış ses var; ona bir çare bulsan belki de her şey çözülecek.

Korku ve gerilim türündeki oyunları severim ama beni "bööö" diye korkutan ne film ne de oyunla yakın ilişki kurarım. Benim bu türe dikkat kesilmemi sağlayan, sürekli artan gerilimdir. Ne yazık ki konu oyunlar olduğu zaman bu bahsettiğim kafadan çok da fazla yapım deneyim ettiğimi söyleyemeyeceğim. Tabii bir de işin bilmece, bulmaca kısmı var. Kimi oyunlar çok zorlayıcı bulmacalar yaparlar ki bu da günümüz oyuncusunu genelde yorar. Kimi oyunlar da sadece koymuş olmak için bulmaca yaratır. Tüm bu kombinasyonun arasında da gerilim teması bir oraya, bir buraya salınır. Hal böyle olunca dengeli bir oyun modeli kurmak giderek zorlaşır. İşte, gerilim ve bulmacanın birleştiği noktada kaliteli bir oyun bulmak bu sebeplerden ötürü çok zordur. Tüm bu zorluklara göğüs germek isteyen yapımlaraysa bir tane daha eklendi diyebilirim. Kimilerini kendine bağlayacak, kimilerinin sinirlerini bozacak olan Get Even için hazır mısınız?

### Psikolojik gerilim ve polisiye bir arada! Gel vatandaş gelll!

Ana karakterimizin ismi Cole Black. Kendisiyle bazı şeyler yapıyoruz ama neden yaptığımıza dair en ufak bir fikrimiz bile yok. Her an çok fantastik işler peşindeyiz. Arada koşuyoruz, arada sürünüyoruz arada da önümüze geleni ortadan kaldırıyoruz. Yine de tüm bunları içgüdüsel olarak mı yapıyoruz yoksa birisi bize bunları yaptırıyor mu anlamamız pek mümkün değil. Tek bildiğimiz "şu kızı" kurtarmak. Etrafta birçok insan var ve belli ki kıza giden yoldaki en büyük engellerimizi oluşturuyorlar. Önce onları aradan çıkarmamız gerekiyor. Sonrasında kıza ulaşmak daha kolay olacak... Düşmanları temizleyip yolumuzu bulduktan sonraysa işimiz daha kolay. Bak, işte kız oracıkta duruyor. Fakat üzeri bomba kaplı. Neyse ki etrafındaki insanlar konuşurken şifresini duymuş. Kaçtı? Hah hatırlıyorum. Şimdi seni kurtardım kızım...

Kocaman bir ışık huzmesi, hakkımızda konuşan bir dış ses ve korkunç bir baş ağrısıyla yeniden uyanıyoruz. Bu sefer farklı bir yerdeyiz. Kızdan eser yok ama aklımızın bir köşesinde kalmış. Kalmış ama belli ki aklımız bizimle birlikte gelememiş. Uyandığımız yer bir akıl hastanesinin bahçesi; bunu kısa sürede anlamak mümkün. İçerisine daldığımız zamansa o klasik, terk edilmiş akıl hastanesi mimarisi bize sımsıcak bir "hoş geldin" yapıyor. Yazımın başında da bahsettiğim üzere, sakın öyle "böö" diye korkutmalar olacağını zannetmeyin. Her şey gayet rahat bir şekilde ilerliyor ama mekânın kendisi yeterli gerilimi vermeyi başarıyor. Etrafta yaptığımız ufak bir araştırmanın ardından gözleri VR cihazına benzer aparatlarla sarılmış, farklı insanlar görüyoruz. Birçoğu hücrelerde ve farklı sorunlardan muzdaripler. Etrafta bulunan evraklardan kimler olduklarını ve nasıl sorunları olduklarını öğrenmek mümkün. Kimilerine yardım edebilirsiniz ama size nasıl bir geri dönüşü olacağını söylemem pek mümkün değil.

### Araştırma

Get Even'da bizi bir yerden diğerine götürmesi için telefonumuza güveniyoruz. Evet, yanlış duymadınız: Telefon. Fakat bu cihazın Angry Birds oynamaktan ya da Facebook'a girmekten çok daha farklı özellikleri mevcut. Bir defa cihazımız sayesinde karanlıkta kaybolmamak için ışık kullanabiliyoruz. Ayrıca UV ışıklandırması ile etraftaki el ve ayak izlerini gözlemleyebiliyoruz. Yetmezmiş gibi bir de tarama özelliğine sahip olan telefonumuz, aynı zamanda harita görevi de görüyor. Anlayacağınız bu cihaz bizim her şeyimiz. Işıklandırma başlı başına önem taşıyor ama esas olan UV ve tarama özellikleri zira bu



oyunda ipuçları bularak bir noktaya ulaşabiliyoruz. Daha doğrusu belirli ipuçları sayesinde oyunun arka planındaki hikâye çok daha net bir hal alıyor ve sürükleyiciliği gözle görülür oranda artıyor.
Haritamız üzerindeyse hem bulunduğumuz, hem de üst ve alt kattaki hareketleri görmek mümkün oluyor. Tüm özellikler bir araya geldiği zaman sizin de hesaplayabileceğiniz üzere oyun içerisinde hareket etmek gerçekten kolay bir hal alıyor. Yani düşmanlar tarafından avlanmak pek olası değil. Yine de silahlar bir kere patlamaya başladığı zaman kısa sürede öldüğümüzü de belirtmek isterim. En fazla üç mermide "ggwp." Bu sebepten dikkatli hareket etmemiz gerekiyor. Çok fazla silah çeşitliliği olduğunu söyleyemeyeceğim ama oyunda kendisine büyük bir yer bulan "Bending Gun" sayesinde çok da fazla silaha ihtiyaç duyulmuyor. Bending Gun isminden de anlaşılabileceği üzere direk sağa ya da sola ateş etmeye imkan sunan bir mekanizma. Kamera ve görüntü sistemi ile köşelerden doksan derecelik atışlar yapmaya imkân sunan bu güzide silah, oyuna büyük bir keyif katmış durumda. Tabii bir noktada tüm düşmanları keklik gibi avlıyor olmak size ne derece eğlenceli gelir, işte orası zevk ve renk kombinasyonu.
Seslendirmeler de kesinlikle gerilimin zirveye çıkmasına sebep oluyor. Kullanılan efektler o kadar rahatsız edici ki oyuncu olarak her saniye diken üstünde hareket ettim. Özellikle belirli noktalara yaklaştığımız zaman giderek artan ve kimi zaman şiddetlenen efektler, muazzam bir atmosfer yaratılmasına ön ayak olmuş. Genel olarak yaylı çalgıların hakim olduğu müziklerse cabası! Anlayacağınız "müzik ruhun gıdasıdır" konusunda hem fikir olmanıza sebebiyet verecek kaliteli bir müzikten bahsediyoruz.

### Aksaklıklar

Tabii oyunun bazı sıkıntıları da mevcut. Az önce de bahsettiğim üzere, Bending Gun ile ölmek bir hayli zor. Ayrıca hızlı ve net hareketler için bu silahı kullanmak zorundaymışız gibi gözüküyor. Ayrıca hikaye çok aşamalı; her ne kadar benim beğenimi kazansa da bu akıl oyunları senaryosundan sıkılmış oyuncuları pek cezbetmeyecektir. Sadece telefona bağlı kalmak ve her noktayı ince ince mıncıklamak da bir noktadan sonra yorucu bir hal alıyor. Genel hatlarıyla grafikler çok iyi gibi gözüküyor olsa da detayda halen yeterli kaliteye sahip değiller. Bu sebepten bazı kaplamalar göz dağlayabiliyor ki benzeri bir durum animasyonlar için de geçerli. En büyük sıkıntıysa bir noktadan sonra sürekli aynı şeyleri yapıyor olmak. Keşke biraz d aha farklılık eklenebilseymiş demeden edemedim. Yine de biraz gerilim, biraz FPS ve biraz da bulmacanın peşindeyseniz, kesinlikle deneyim etmeniz gereken bir yapım olduğunu düşünüyorum.
■ **Ertuğrul Süngü**

### İlginç detaylar

En dikkat çekici detay, haritada olandan çok daha farklı yollar keşfedebiliyor olmak. Bir diğer dikkat çeken noktaysa, ölüm anında telefonla konuşan insanların, açık kalan hattan kendilerine ulaşmaya çalışan endişe dolu sesler. Gerçekten de daha önce görmediğim, farklı bir detay.

## KARAR

**ARTI** Harika gerilim teması ve atmosferi, Bending Gun ve oyuna etkileri, zekice hazırlanmış bulmacalar
**EKSİ** Sıkıcı oyun yapısı, kendisini tekrar eden oynanış, telefonsuz bir şey yapamıyor olmak








Yapım **Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Tür **MMORPG** Platform **PC, PS4, Mac** Web **www.finalfantasyxiv.com**

# Final Fantasy XIV Stormblood

30 yıl boyunca Final Fantasy diyarına hiç adımını atmamış biri, takvim sayfaları 1 Temmuz 2017'yi gösterirken kendini bir anda o evrende bulursa ne olur? Merak ettiyseniz sizi bu yazıya alalım çünkü karşınızda artık Final Fantasy hayranı biri duruyor.

İlk on yılını Nintendo'da geçiren Final Fantasy, 1997 yılı itibariyle PC ve PlayStation platformlarına taşınarak daha büyük bir kitleye hitap etmeye başlamış ki, aslında benim de yanımda oynandığında izlediğim ama nedense içine girmeye cesaret edemediğim bir dünya oldu. "30 yıldır devam eden bir oyuna girmek zor olmaz mı, baştan mı başlamak lazım? Hadi o kadarını oynayamam da, hepsini bir okusam mı?" derken, kendimi bir anda karakterimi şekillendirirken buldum ve gerisi çorap söküğü gibi geldi. Final Fantasy hayranları bir tarafa, benim gibi olanlara sözüm şu. Hiç korkmayın, bu dünyada size de bir yer var.

## Korkunun ecele faydası yok

Oyuna başlarken, Hyur, Elezen, Lalafell, Roegadyn, Miqo'te, Au Ra seçeneklerinden karakterinizi seçip, yüzündeki çile, yara izine, saç modeline, burnunun şekline kadar kendisini özelleştirmeniz mümkün. Hayalinizdeki kişiyi ya da kendinize benzeyen birini yaratmak tamamen sizin elinizde. Irk ve klan seçiminden sonra sınıfınızı belirlemeniz gerekiyor. Gladiator'ü seçtiniz diyelim, oyunun sonuna kadar o sınıfta kalmanız gerekmiyor, oyun içinde belli bir seviyeye geldikten sonra sınıflar arası değişiklik yapabilirsiniz. Hazırlık aşamasını çok da uzatmayın çünkü yardıma muhtaç, çok sayıda insan Eorzea'da sizi beklemekte. "Hikâyeyi az çok anladım, haritayı kullanmayı da öğrendim, dertli arkadaşların problemini de çok zorlanmadan çözebiliyorum, o kadar da korktuğum gibi değilmiş" derken konfor alanımdan çıkmam ve uğur böceklerini öldürmem isteniyor ki işte orada ufak bir kırılma yaşıyorum. Tatlı tatlı şehirde gezip al gülüm ver gülüm yaparken niye uğur böceği öldürüyorum ki? Ejderha, kurt, türlü tuhaf yaratık tamam da, neden uğur böceği? Neyse, görev görevdir diyerek gözlerimi kapatıp vazifemi yapıyorum. Böylelikle uçsuz bucaksız araziler, her yeni yerde karşımıza çıkan dev kaplumbağalar, havuç canavarlar, sinek kümeleri, tuhaf koyunlar ve daha birçok yaratıkla karşılaşacağımız dünyanın kapısı açılmış oluyor. Oyunda ilerledikçe marangoz, demirci, zırh yapımcısı, kuyumcu, derici, dokumacı, kimyager, aşçı, balıkçı, madenci ve bitki bilimleri alanlarında da kendinizi geliştirip, her şeyi yapabilen bir kahraman bile olabilirsiniz.

**Choboco tam olarak nedir?**

**Final Fantasy II'den beri oyunda olan ve gagalı devekuşuna benzeyen Choboco, tarih öncesinde yaşamış, yaklaşık 2 metre uzunluğundaki en büyük uçamayan kuş olan Gastornis'ten esinlenerek yaratılmış. Square Enix'in başka oyunlarında yer yer görülebilen Choboco, Final Fantasy serisinde binek hayvanı olarak kullanılsa da belli bir seviyeye eriştikten sonra kısa mesafeleri de uçar hale gelebiliyor.**

## Yollar yürümekle aşınmaz

MMORPG oyunlarına alışık olmayanlar için sağ-

dan soldan koşan insanlar, ekranın kalabalık olması ilk başta rahatsız edici ama bir süre sonra buna alışıyorsunuz. Oyunda ulaşım için teleport sistemi, Aether denen bağlantı noktaları, Chocobo denen devekuşuna benzer binek hayvanları kullanılsa da daha çok yürüyerek, koşarak gidilebiliyor bir yerlere. Dağları, tepeleri aşıp haritada yeni yerler açtıkça bir gururlanıyor insan ama teleport paralı olduğundan -özellikle de ilk zamanlarda- günlük adım sayıma eklenmesini talep edecek kadar çok fazla kilometre kat ettiğimi söyleyebilirim. Yürüme, hoplama, koşma sırasında, "FATE alanına yaklaştınız, katıldınız" gibi yazıları gördüğünüzde omuz silkip hiçbir şey olmamış gibi o alandan uzaklaşabilir ya da sizden istenen görevi yerine getirebilirsiniz. Eminim ki yaratıklar dadanmıştır bir yere ve onları temizlemeniz isteniyordur, diğer oyuncuların hareketlerine bakıp aynısını yapabilirsiniz. "Ben daha oyuna yeni başladım, girmesem daha iyi" demeyin çünkü karşılaştığınız her FATE sizin seviyenize uygun oluyor ve karşılığında deneyim puanı ya da GIL kazanabiliyorsunuz. Ana görevlerin dışında ünlem gördüğünüz herkese "dostum, derdin nedir, ne yapabilirim?" ifadesiyle yaklaşın ki para, deneyim puanı, kıyafet, takı kazanmanın yanında seviyeniz de arttığından asıl görevinizi yapmanız biraz daha kolaylaşsın.
Oyunda ilerlediğinizde işin içine zindanlarda toplu halde yapılan görevler giriyor ki bunlar için kendinizi hazırlamış olmanız şart... Aslına bakarsanız bu yan görevler çok saçma da olabiliyor, işte sebze bostanımı temizleyebilir misin, yok git şu adamların mezarlarına çiçek koy, barda biraz yardıma ihtiyacım var, siparişleri al, lavanta tarlasına uğur böcekleri dadanmış bir zahmet onları uzaklaştır vesaire. Bütün bunları geçtim, koca savaşçı kız kılıcını kuşanmış, giymiş zırhını, gayet saldırmaya hazır. Neymiş, bir amcanın morali bozukmuş, "git dans et". Gidip tuhaf büyük böcekleri öldüreyim deseniz



de olmuyor, kızımız bir anda tatlı tatlı dans etmek zorunda kalıyor. Bu dans meselesi de ayrı mesele. Seviyeleri var ve bir anda savaşçı kariyerinizi falan kenara bırakıp dansçı olmaya karar verebilirsiniz, laf değil.

### Stormblood, fantezi hayatımıza ne katacak?

Önceki eklentilerde de bolca sulu alan ve hatta balıkçılık gibi seçenekler olmasına rağmen neden yüzemiyorum ben diyenler varsa aranızda, Stormblood'ın oyuna kattığı yeni özelliği görüp "atın beni denizlere" diyebilirler. Yeni eklenti paketimizle birlikte karakterimiz yüzmeyi ve dalmayı öğrenmiş, sualtı dünyasındaki devasa yosunlar, Ninja Kaplumbağa'yı andıran canlılar ve ilginç balıklarla birlikte maceralara atılmamızı bekliyor. Uzakdoğu esintili olan güzide eklenti paketimiz, Kugane, Ala Mhigo ve Doma gibi yeni bölgelerde koşturalım, yeni zindanlarda keşfe çıkalım istiyor. Kılıç kullanmayı seven Gladiator, mızrakçı Lancer, okçu Archer, Baltalı Marauder ve tekme tokatla çözerim ben bu işi diyen Puglist sınıflarına bir de yeni savaşçı Samurai ekleniyor. Adından anlaşılabileceği gibi Uzakdoğulu olan karakterimiz, hem kıyafetleri hem de kullandığı katasıyla yeni bir oyun deneyimi sunmakta. Büyü, şifacı sınıfları Conjurer, Arcanist, Thamaturge yanına etkileyici özellikleriyle Red Mage de eklenmiş.
Oyuna yeni başladıysanız bu eklenti paketini kullanabilmek için en azından level 60'a ulaşmanız gerekiyor. 25 $ karşılığında oyunun ana görevlerini atlayıp seviyenizi arttırabiliyorsunuz ama bu ne kadar oyuncu ruhuna sığar bilemiyorum açıkçası. Bütün oyunu sindire sindire oynayıp hak ederek gelmeyi tercih ederim. FFXIV başta korkutucu gelse de sizi hemen dünyasına buyur eden bir oyun. Bir girip bakmak isteyebilirsiniz.
■ **Nevra İlhan**




## KARAR

**ARTI** Oyun sıkmadan, çok fazla zorlamadan sizi bambaşka bir dünyaya götürüp, saatlerce oynamanızı sağlıyor ve seviye atladıkça emeğinizin karşılığını alıyorsunuz

**EKSİ** Stormblood paketini oynayabilmek için 60.seviye olmanız şart, Türkçe dil seçeneği yok, çağ dışı aylık ödeme modeli

84

Yapım **Supergiant Games** Dağıtım **Supergiant Games** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PC, PS4** Web **supergiantgames.com/games/pyre**




# Pyre

Kazanmak veya kaybetmek değil, bir takım olarak savaşmak önemli.

Oyun dünyasının en ilgi çekici türlerinden olan rol yapma konusu, yıllardır farklı beklentileri öne çıkartır. Bazı oyunlar vardır ki saatlerce oynasanız bile aradığınız memnuniyete erişmenize izin vermez, bazıları vardır ki sadece iki saatlik oynanışıyla bile sizi derin okyanuslara sürükler. Pek sevgili Supergiant Games kendisini bize kanıtlayalı bayağı oldu ve firmanın ilk oyunları olan Bastion ve Transistor'dan sonra bu sefer gizemli bir evrene adım atıyoruz: karşımızda Pyre.

Oyunun hikayesi bizi sürgündeki bir grupla tanıştırıyor ve onların mücadelesi, inanılmaz bir evrenle harmanlanıyor. Pyre'da isimsiz, yüzsüz ve istersek bile cinsiyetsiz bir okur rolündeyiz. Sürgündeki grubumuzu özgürlüğe kavuşturmanın tek yolu ise antik oyunlara katılmak.

Oyunumuzun türü aksiyon ve rol yapma ancak rol yapma kısmı daha ağır basıyor. Hedwyn, Jodariel ve Rukey Greentail isimli karakterleri kontrol ediyor ve onların 3v3 şeklindeki karşılaşmalardan galip çıkmasını sağlıyoruz. Oyunun ilk birkaç dakikasında ambiyansa ve oynanışa alışmanız zaman alabilir ancak bir kere ustalaşırsanız; gerisi tereyağından kıl çeker gibi kolay.

İlk görevi tamamladıktan sonra tüm hikayeyi az çok kestirebiliyoruz; hangi yoldan veya nasıl gideceğimiz gibi. Oldukça eşsiz ve pastel renklerin hüküm sürdüğü oyunda, sulu boya efektlerine de denk gelmek mümkün. Yolculuğumuz boyunca her durak, bize seçim şansı sunuyor. Gece vakitleri dinlenebilir, partimizin gücünü arttırmak için onların çalışmasını sağlayabilir, alanı araştırabilir ve bir takım değerli eşyalar bile bulabiliriz.

İşte tam bu noktada haritanın belli noktalarını birkaç kere oynamak zorunda kalabiliyoruz. Pılımızı pırtımızı topladık, günlük işlerimizi yaptık ancak Doğu'ya gitmişken, Batı'daki aksiyonları es geçtik. İşte burada bütün yolu geri dönmemiz gerekebiliyor.

Pyre, adını aldığı yanan odun yığını konusunu kale mantığına dayamış. İki takım 100 puandan başlıyor ve tıpkı futbol mantığındaki gibi karşılaşıyorlar. 3'e 3 olacak şekilde ortadaki topu ele geçirip, karşı takımın odun yığınına fırlatmaya çalışıyoruz. Tabii bunu belli bir taktikle, takım arkadaşımıza pas atarak veya karşı takım topu ele geçirirse, düşürmesini sağlayarak yapıyoruz. Pyre için "game over" konusu söz konusu değil. Yani katıldığımız ayinlerdeki maçları kazansak da kaybetsek de, oyun kaldığı yerden devam ediyor. Hatta belli noktalarda bazı kayıplar, takımımızın daha da yakınlaşmasını sağlıyor.

Oyunun diğer bir artısı ise şu; Versus modunda, arkadaşlarımızla karşılıklı maçlar atabiliyoruz. 20 farklı karakter arasından seçim yapıp, üçlümüzü oluşturmak mümkün.

Oyun hakkında yazılabilecek çok şey var. Pyre, kendi dünyasında benzersiz motifler, çizgilere benzeyen koyu renklerle hareket eden zeminler ve içimizi kıpır kıpır eden müziklerin yanında, dinamik karakterlerle dolu. Ayin maçları heyecan verici ve bir kere başlayınca, "hadi bir maç daha" diyerek saatlerimizi harcayabiliyoruz. ■ **Ceyda Doğan Karaş**



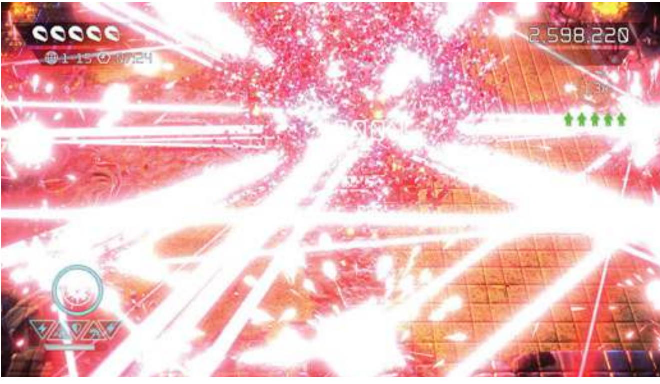


## KARAR

**ARTI** Etkileyici müzikle harmanlanan renkli atmosfer, özenli karakter çizimleri ve detayları

**EKSİ** İlk birkaç saat hikaye yavaş gelebilir, Versus modu online olarak oynanamıyor









İnsanları kurtarın, puanları katlayın.







Oyundaki boss çeşitliliği pek zayıf maalesef.

Yapım **Housemarque** Dağıtım **Housemarque** Tür **Shoot'em Up** Platform **PC, PS4** Web **www.housemarque.com**

# Nex Machina Death Machine

Gözleriniz yuvalarından fırlayıncaya kadar düşman saflarını ateş altında bırakmak isteyenler için, Resogun'ın yapımcısı geri döndü!

Ey ahali! N'aber? Nasıl geçiyor sıcaklar falan? Size şimdi bu sıcaklarda ecel terleri döküp infilak etmenizi sağlayacak bir oyundan bahsedeceğim. Adı Nex Machina. Yapımcısı Housemarque. Hatırlarsanız bu adamlar PS4'ün ilk oyunlarından biri olan Resogun'ı yapmıştı. İşte oradaki işlerini bitirdikten sonra da Nex Machina'yı tasarlamaya başlamışlar.

Eski dönemin Arcade oyunlarını çokça hatırlatan Nex Machina, Resogun benzeri bir shoot'em up. Shoot'em up nedir, önüne geleni vur. Nex Machina TAM anlamıyla böyle bir oyun. Yani bu oyundan daha büyük bir shoot'em up ancak Japonların ruh hastası shoot'em up'ları olabilir. Eğer şu saniyeye kadar ilginizi çekebildimse ve oyun sizde bir kıpırdanmaya neden olabildiyse, bir sonraki açıklamam geliyor: Oyunda herhangi bir senaryo izine rastlayamıyorsunuz! Evet, bölümlere ayrılmış olan Nex Machina'da tek bir amacınız var: O bölümden sağ salim çıkmak ve bunu yaparken en yüksek skoru tutturmak.

Her bölüme sahip olduğunuz sınırsız cephaneli silahınız ve eğer toplamayı başardıysanız, ikincil güçlü silahınızla başlıyor, üstünüze akın akın gelen düşmanları öldürüyor ve daha yüksek skor ve tam başarı için en saçma yerlerde sizi bekleyen insanları kurtarmaya çalışıyorsunuz. Düşmanlarınız her zaman sizin olduğunuz yere doğru geldiği için sürekli bir adrenalin söz konusu oluyor. Strateji belirleyecekseniz, biraz düşünecekseniz, bunların hepsini ateş edip düşman yaratıklardan kaçarken yapıyorsunuz.

Oyun bayağı bir zor. Normal zorluk seviyesinde bile zor. İşin en ama en kötü tarafıysa ilerleyen bölümlerde oyunun hepten tırlatması ve sizin de ister istemez ölecek olmanız. Pardon, bu en kötü tarafı değildi. Asıl cehennem şu ki öldüğünüzde, kazandığınız silah güçlendirmeleri de ortadan kayboluyor ve o zorlu düşmanlarla, sıradan silahınızla mücadele etmeye çalışıyorsunuz. Bir başka sinir bozucu konu da ikincil silahınızı yanlışlıkla yere düşmüş olan yeni bir tanesiyle değiştirme olasılığınız. Bu olduğunda geri dönüş şansınız olmuyor ve en zorlu durumlar için sakladığınız o lazer, bir anda kaybolup gidiyor. En azından sahip olduğumuz da yere düşseydi de dönüp alabilseydik...

Oyunun multiplayer kısmında ise online seçeneklerin olmadığını görüyoruz. Geçmiş dönemlere selam çakma adına yapımcılar, aynı ekranda anlaşmalı olarak oyun oynamamıza izin vermiş. Yani eve çağırdığınız bir arkadaşınızla artık Nex Machina'da bol bol ölebilirsiniz.

Tam fanatiklerine hizmet eden bir oyun yapmış Housemarque. Reflekslerine ve sabrına güvenen herkes bu oyunu satın alabilir. Lakin oyunlardan çabucak sıkılan, başarısız olunca gamepad'i ekrana gömmekten çekinmeyen biriyseniz, Nex Machina'dan uzak durunuz. ■ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Aksiyon zirve yapmış. Aynı ekranda oynanabilen multiplayer oyunlar.

**EKSİ** Zorluk seviyesi bazı eksik oyun mekanikleri yüzünden iyice artıyor.



Yapım **SMAC Games** Dağıtım **Mode 7** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Web **www.tokyo42.com**

# Tokyo 42

İşlemediğiniz bir cinayetten sorumlu tutulduğunuzda tek çare kaçmak mıdır?

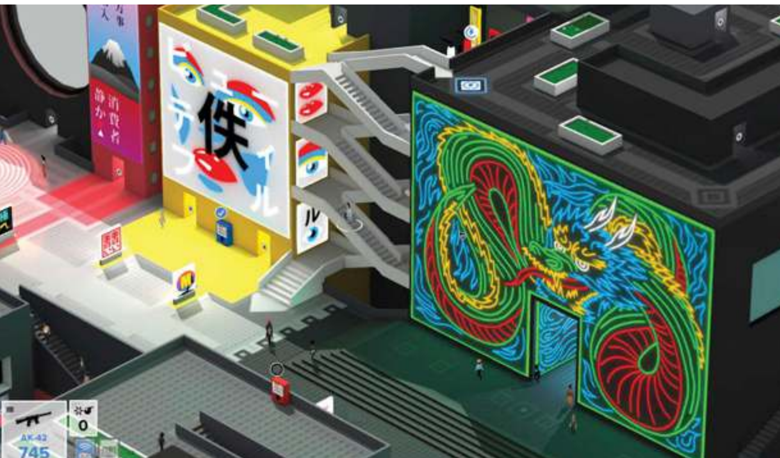
Tokyo 42'nin ufak bir özetini çıkartmak isteseydim, sanırım bu açıklama yeterli olurdu. Hikayeyi biraz geri planda tutup oynanabilirliğe abanan Tokyo 42, beklemediğim kadar iyi bir oyun olarak karşıma çıktı.
Tokyo 42, SMAC Games isimli ufak bir firma tarafından Unity grafik motoru kullanılarak geliştirilmiş. Grafik motorunun öyle aman aman iyi olmadığını hepimiz biliyoruz. Ancak geliştirici ekip bu ufak motoru kendilerince geliştirip ortaya bir sanat eseri çıkartmış. Hikayemiz yakın gelecekteki Tokyo şehrinde geçiyor. İzometrik bir bakış açısıyla tüm şehri görebiliyoruz. Şehri farklı açılardan seyre dalarkan "Vay arkadaş, kutucuklardan böylesine güzel bir şehir nasıl modellemişler" diye kendime sormadan edemedim. Oyunun sanat eseri kısmı da işte bu görsellikte yatıyor. Yüksek binalar, renkli tabelalar, son model uçan araçlar ve yaşayan Tokyo şehrinde suikast işleyerek, bu mesleğin üst basamaklarına tırmanmaya çalışıyoruz.
Bu tırmanma süreci, suikastçılık yapma oyunlarına ufak tefek atıflar yaparak ilerliyor. Her seferinde daha kalabalık gruplara karşı mücadele ediyoruz. Oyunun en can alıcı kısmı(!) ise gerçekten de tek sıkımlık canımız olması. Yine de ölmekten korkmayın çünkü yardımımıza son teknoloji ürünü NaNoMed ilaçları yetişiyor.
Hikaye de biraz bu ilaçların üzerine işlenmiş durumda. Yeni geliştirilen bu ilaçlar sayesinde ölümü kandırmak artık mümkün hale gelmiş. Eğer bir yerde ölürseniz, bu ilaçlar sayesinde tekrar dirilebiliyorsunuz. Tek sıkıntısı ilaçları düzgün bir biçimde almak gerekiyor. Bu yüzden uzun zamandır kimse ölmüyor. Eh, birisi ilacını almayı unuttuğu ve cinayete kurban gittiği için de hikayemiz başlıyor.
Bu altyapıya sahip bir hikayenin çok kuvvetli olmamasını bekliyorsunuz ama oynanabilirlik, şehrin büyüleyici atmosferi ve saykodelik parçalarla kendinizden geçiyorsunuz. Oyunun ana görevlerinin toplamda 12 saate yayılmmış olmasıyla bu çılgınlığı doya doya yaşıyorsunuz. Görevlerin bazıları gerçekten de gereksiz zor. Göreve farklı bir açıyla yaklaşmaya çalışsanız bile defalarca ölmek sinir bozucu olabiliyor. Bu yüzden elime bir minigun alıp sağa sola sıkarak yolumu açmamla, katana ile gizlice ilerlememin arasında hiçbir fark yok. Görevler bir noktadan sonra monotona bağlıyor. Özellikle motorsiklet ve parkur görevlerinin hikayeye katılmasıyla birlikte kendinizi saç baş yoldurtacak durumlar içerisinde buluyorsunuz. Karakteri kullanmak, ateş etmek, zıplamak ne kadar kolaysa motosiklet kullanmak da bir o kadar zor. Kendi kafasına göre sağa sola yatmasından dolayı, zamana karşı mücadele ettiğim görevleri onlarca kere denediğimi biliyorum.
Bir arada bir derede kaldığım tek konu ise Nemesis sistemi. Bunu ilk gördüğümde aklıma hemen Shadow of Mordor gelmişti. Diğer suikastçiler ile karşılaşmak, rakip olmak, onların görevlerine karışmak keyifli olabilirdi. Ancak bu sistemi biraz daha basit işlemişler. Belli zamanlarda ekrana yakınlarda bir rakibimiz olduğuna dair uyarı çıkıyor ama bunun kim olduğunu bulmak bize kalmış. İster sağa sola sıkıp tüm sivilleri öldürüp kendisini açığa çıkarmasını bekliyorsunuz, isterseniz de ilk atışı onun yapmasını bekliyorsunuz. Keşke bu sistemin üzerine biraz daha düşülseymiş.
Öte yandan oyunun bir de multiplayer kısmı bulunuyor ama serverlar çoğunlukla boş. Dolu server yakalamak için dakikalarca beklemek durumunda kalıyorsunuz. Girdiğinizde ise yetersiz kalan bir Deathmatch atmak durumundasınız.
Oyunun güzel yanları bir hayli fazla olmasına karşın, oyuna ekledikleri ufak tefek eklentilere biraz daha çalışmaları gerekiyormuş. Son dakikada akıllarına gelmiş de eklemeye karar vermişler gibi kokuyor. Hepsini bir yana bırakırsak, ufak –ve oldukça uygun fiyatlı- bir oyun olmasına rağmen başında saatlerce vakit harcayabilirsiniz. Açık dünya yapısı ile ufaktan bir GTA 1-2 havası da almadım değil hani. ■ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli atmosfer, oynanabilirlik, müzikler, kamera açıları

**EKSİ** Zayıf multiplayer, kendini tekrar eden görevler, yetersiz Nemesis Sistemi











Yenilenen kaplamalar sayesinde artık herkes botokslu gibi.

Yapım **Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Tür **JRPG** Platform **PS4** Web **www.finalfantasyxii.com**

# Final Fantasy XII Zodiac Age

PS2'nin son efsanelerinden biri bu defa PS4'e geldi. "Yenilenmiş" FF, acaba devre ayak uydurabilmiş mi?

Final Fantasy XV sayesinde tüm dünya FF efsanesini bir kez daha yaşadı ama 15. oyun bir efsane olmaktan uzaktı. Oysaki eskiden, yedinci oyunla başlayan iyi bir gidiş vardı. Hiçbir FF oyunu boş değildi ve FFXII ile de çok iyi bir değişim yakalanmıştı.
Şöyle ki, FFXII'den önceki tüm FF oyunları standart bir sıra tabanlı savaş sistemi içermekteydi. FFXII ile birlikte çok daha dinamik bir oyun mekaniği geldi ve artık savaşlar, farklı bir bölüme geçmeden, harita üzerinde, gerçek zamanlı olarak yapılıyordu.
FFXII'nin bir başka güzelliği daha vardı; o vakte kadar FF oyunları hep dünyayı kurtarmak üzerine şekillenmişti lakin bu oyunda politika ve milletlerin birbirleriyle savaşı söz konusuydu. Görsel anlamda da büyük yenilikler vardı oyunda lakin şu döneme uyarlanan Zodiac Age için bunu söylemek pek mümkün değil.

Büyük düşmanlara karşı savaşırken mutlaka bir adamınızı şifacı konumuna oturtun.




Evet, büyük ihtimalle seneler seneler önce oynamış olduğunuz ve hakkında pek az detayı hatırladığınız FFXII, "remastered" versiyonuyla karşımızda. Aslına bakarsanız değişimler çok fazla değil ama oyunu bir ölçü ileri götürmüşler diyebiliriz.
Öncelikle grafikler... Artık kaplamalar HD kalitesinde ama her detayla da çok fazla uğraşılmadığından çoğu zaman dümdüz kaplamalar görebiliyoruz.
Bundan daha önemli bir yenilik, karakterlerimize sınıflar seçmemiz istenmesi. Eğer hatırlarsanız daha önce istediğimiz karakteri, "license board" adındaki yetenek tablosundan istediğimiz gibi geliştirebiliyorduk. Bu bence hiç de fena bir sistem değildi ama şimdi 12 kadar farklı sınıfa özel yetenek ağaçlarıyla işler daha da derli toplu olmuş. (Ben Vaan'ı Bushi ile Katana'lı bir savaşçıya döndürdüm örneğin.)
Bir başka yenilik de Trials adındaki savaşlar. Bunlara dilerseniz oyunun hemen başında da ulaşabiliyorsunuz fakat mücadelenin sonunu getirebilmek adına her anlamda gelişmiş bir takıma ihtiyacınız bulunmakta. Bunun nedeni de art arda gelişen savaşların hızla zorlaşıp FFXII dünyasındaki zorlu düşmanlara doğru ilerlemesi.
Bunların yanında birkaç ufak yenilik daha var ama onları da oyunu alınca keşfedersiniz.
Fakat zaten tahmin ediyorum ki bu oyunu çoğunuz ilk defa oynayacaksınız çünkü PS2 zamanından kalanlar artık çoluk çocuğa karışıp oyun dünyasını çoktan terk etmiş olmalı.
Size şöyle söyleyeyim, FFXV'in yarattığı hayal kırıklığının ardından Zodiac Age ilaç gibi geldi. Oynanış eğlenceli, konu sağlam, yapacak iş gani, her savaşın ardından kazanılan LP'ler ile yetenek ağacında bir bir eşyaları, yetenekleri açmak apayrı bir keyif... Görsel kaliteye çok takılmazsanız, FFXII: Zodiac Age'i yepyeni bir oyun gibi görmeniz, işten bile değil. ■ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Senaryo gayet iyi, oynanış eskimemiş.
**EKSİ** Görsellik biraz tırt.

85



Yapım **Grey Wolf Entertainment** Dağıtım **Iceberg Interactive** Tür **4X, Strateji** Platform **PC** Web **www.dawnofandromeda.com**

# Dawn of Andromeda

Onca başarılı alternatif içinde unutulmaya aday bir 4X oyunu...

Birkaç yıl önce hayalimizde görsek inanmayacağımız bir dönem yaşıyoruz. Son iki yıldır tam anlamıyla uzay temalı 4X strateji oyunları patlaması yaşanıyor ve neredeyse her ay yeni bir 4X oyunu ile karşılaşmak artık çok olağan bir hale geldi. Önceki incelemelerde de belirttiğim gibi, bu gelişmede en büyük payın, yüzbinlerce satarak büyük para kazanan Stellaris'e ait olduğunu hatırlatmak lazım.
Öyle ki, artık yeni 4X'lerin hepsi, neredeyse Stellaris'in bir kopyası gibi piyasaya çıkıyor. Ancak neyse ki, bazı yapımcılar kendi oyunlarını farklılaştırıp Stellaris'in başarısını bir adım öteye götürebiliyorlar.
Fakat ne yazık ki Dawn of Andromeda için aynı yorumu yapmak mümkün olmayacak. Sonda söylenecek detayı şimdi açıklıyorum ama bu, oyunun kötü olduğu anlamına da gelmesin. Neden iyi veya neden kötü olduğunu yazının içinde detaylıca açıklayacağım.
Dawn of Andromeda'yı kurduğunuzda, oyunun ara yüzünün, grafik yapısının Stellaris ile benzerliği hemen dikkatinizi çekecek. Elbette, 4X oyunlara temiz bir görünüm kazandıran Stellaris görünümünü taklit etmek, olumsuz bir davranış sayılmaz. Bu görüntünün diğer oyunlarda da çoğalması, göz sağlığımız ve göz zevkimiz açısından olumlu bir gelişme.
Oyunu, Stellaris'le karşılaştırmanıza neden olan bu benzerliğin arkasında ise yapımcının oyuna eklediği başarılı bir senaryo yer alıyor. Dawn of Andromeda'yı, çıplak bir 4X olarak değil de, insanoğlu medeniyetini galaksiler arası yolculuğa çıkaracak gelişmeleri yönettiğiniz bir macera gibi oynamaya başlıyorsunuz ve bu sırada, sürprizi bozmak istemediğim için açıklamadığım olaylar silsilesi ile kendinizi oyuna kaptırabiliyorsunuz. Sürprizler, savaşlar, ihanetler, dostluklarla bezenmiş bir öykü sizi bekliyor olacak.
Ancak öte yandan, oyunun öykü anlatımındaki başarısı, oyun mekanizması konusunda kendini tekrar etmiyor. Ne yazık ki, oyun detaylarda ve size sağladığı seçeneklerde çok zengin değil ve bu da oynanışı olumsuz etkileyen bir faktör. Dawn of Andromeda yine de başarısız bir oyun sayılamaz zira başka oyunlarda kolay göremeyeceğiniz zengin bir diplomasi yeteneği mevcut ve bir galaktik imparatorluk olarak, diğer ırklarla güçlü bir diplomasi ağı kurabiliyorsunuz. Rakiplerinize karşı birleşebiliyor hatta diplomasi yoluyla rakiplerinizi zor durumda bırakıp size boyun eğmeye zorlayabiliyorsunuz.
Bugünün oyun dünyasında, bir oyunu "iyi veya kötü" olarak nitelendirmek kolay değil. Zayıf özellikleri nedeniyle bugün beğenmediğimiz bir oyun, birkaç ay sonra aldığı bir güncelleme ile tadından yenmez duruma gelebiliyor. Dawn of Andromeda'da da bu potansiyel var. Taktik savaşı güçlendirecek, haritaya biraz daha yetenek kazandıracak bir güncellemenin oyunu güçlü bir 4X örneğine çevirmesi işten bile değil. Yeter ki yapımcısı, bu konudaki eleştirileri dinlesin ve harekete geçsin. Bu türü seviyorsanız, gözünüz Dawn of Andromeda üzerinde olsun. ■ **Cem Şancı**




## KARAR

**ARTI** Güzel grafik ve sesler, diplomasi özellikleri, başarılı senaryo
**EKSİ** Taktik savaş zayıf, stratejik yetenekler detaylı değil

65

Yapım **Prideful Sloth** Dağıtım **Prideful Sloth** Tür **Macera** Platform **PC, PS4** Web **www.yonderchronicles.com**

# **Yonder:** The Cloud Catcher Chronicles

Bölüm içinde görevden göreve koşarak kimsenin burnunu kanatmadan oyun oynamak da varmış...

Yonder, ilk defa radarıma girdiğimde "Bunu ben oynamalıyım!" demiştim. Nitekim öyle de oldu ve Yonder incelemem için bana sunulduğunda bayağı bir sevindim. Neden sevinmeyecektim ki? Kocaman bir açık dünya ve The Legend of Zelda: Breath of the Wild benzeri rengarenk manzaraları ile dikkat çeken bir oyun vardı karşımda. Yüklemesi tamamlandığında ve oyuna girerek basit de olsa karakterimi yarattığımda (cinsiyeti, saç rengi, göz rengi ve vücut yapısı) maceraya hazırdım. Bir gemide başlıyordu macera. Karakterimiz, Gemea adlı kocaman adaya doğru küçük bir mürettebat ile yelken açıyordu. Fırtına çıktı, gemi alabora oldu derken zor bela da olsa adaya varmıştık. İşte şimdi macera başlayacaktı! Her daim özendiğim Zelda serisinin kahramanı Link gibi kötülüğü def edecektim. Kötülüğü def ettim de... İnsanlara yardım ederek, köprüler kurarak, çiftçilik yaparak, balık tutarak, gemiler onararak...

Yonder'da savaşmak diye bir şey yok arkadaşlar. Biraz Minecraft, azıcık The Sims'i andıran oyunda amaç "Sprite" denilen sihirli yaratıkları toplayarak onların yardımı ile "murk" adındaki kötülüğü yok etmek. Sprite'ları keşfedebilmek için de Gemea halkına yardım etmemiz lazım. Adaya ilk adım attığımızda neler olup bitiyor pek net değil. Tamam, kötülük var ve yenilmesi gerek ama ne yapmamız lazım? Adanın başında edindiğimiz ilk sprite'ımız bize yakınlarda bir kasabanın olduğunu söylüyor ve orada önce ilk görevimizi, ikinciyi – üçüncüyü, üçüncü bile bitmeden dördüncüyü derken bir baktım ki quest listemde on görev birikmiş. Bu görevler de işte beş tane kırmızı balık tut, Ali'nin çiftliğini onar, onarmak için çivi satın al, Ahmet için odun topla – git ağaç kes bunun için, Ayşe için şu kadar çiçek topla gibi envai çeşit. Ve dediğim gibi bir görevi yaparken başka görevlere denk gelmek bir süre sonra adamın içini karartıyor. Görev listesi dolup taşıyor, bir karmaşa bir hengame derken boş boş arazide ırgatlık yapmaya başlıyorsunuz.

Oyunundaki karakterimiz birazcık hantal. Oyunu etkilemese ağır hareket ettiğini fark ediyorsunuz. Her görevden sonra envanterimizle beraber kullanabileceğimiz alet edevat da çoğalıyor. Önceleri sadece taş kırmak için çekiç varken, balta, tırpan, orak, kazma gibi aletlere de kavuşarak tam donanımlı bir "emekçi" oluyoruz. Yeri geldiğinde öğrendiysek topladığımız malzemelerle yeni eşyalar (odun + çivi = palet gibi) üretiyor, henüz o eşyayı üretmeyi bilmiyorsak tüccarlarla takasa girişiyoruz. Yonder para birimi kullanmıyor. Ticaret tamamen takas üzerine kurulu.

Yonder'ın en dikkat çekici yönü şahane grafikleri. Rengarenk manzaralar, gece ve gündüz hatta mevsimler, ne ararsanız var. Geceleyin yağan yağmurdan süzülen yapraklara, kocaman dağ manzaralarından çöl şehirlere, karlı dağ tepelerine kadar ne ararsanız var. Gemea üzerinde ikamet eden sevimli insancık ve hayvancıkları da es geçmemek lazım. Bir tilkiye yem verdiğinizde sizinle dostluk kurup bir süre peşinizden koşuşturması gibi tebessüm ettiren detaylar mevcut. Hatta kötü olan "murk" bile bir şekilde büyüleyici. Gemea'nın sekiz farklı bölgesi bulunuyor ve hepsi bize farklı bir iklim sunuyor. Çöller, tropik kıyı şeridi, karla kaplı dağlar, ağaçlarla örülü ormanlar gibi, işte ne ararsanız var.

Yonder, estetik açıdan güzel bir oyun. Açık dünyada geçmesine karşın pasifist tutumu, öldürmeden de dünya kurtarılır felsefesi hoş AMA iyi bir senaryoya sahip olmaması en büyük negatifi. Halkın ihtiyaçlarını karşılamak da bir yere kadar. Sonuçta heyecan da lazım ve o heyecan Yonder'da bulunmuyor. Bunun üstüne görevlerin dağ gibi birikmesi ayrı bir dert. Demem o ki benim gibi Yonder'dan bir Zelda beklemeyin sakın. Büyük bir macera beklerken odun toplamak – taş kırmak biraz depresif bir hava yaratabilir.

■ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Harika görsel sunum, savaşmadan da kazanabilme düşüncesi

**EKSİ** Irgatlık da bir yere kadar, heyecansız oynanış, birikip kontrolden çıkan görevler









Yapım **ROCKFISH Games** Dağıtım **ROCKFISH Games** Tür **Aksiyon / RPG** Platform **PC** Web **everspace-game.com**

# Everspace

Aksiyon, güzel grafikler ve loot'un dayanılmaz çekiciliği...

Yıllardır altını çizdiğim bir detay var, eski okurlarımız iyi bilir, bir oyunda ne kadar zengin loot imkanı varsa, o oyun o kadar çekici olur. Aslında bu mekanizma, insan beyninin video oyunlarına olan tutkusunun temelini oluşturuyor. Zihnimiz ödül alma duygusunu seviyor ve oyunlar da bunu bize veriyor. Loot kavramı, ödül alma tutkumuzu derinden tatmin ediyor. Orada bir düşmanı indiriyoruz, çat ödül... Burada bir düşmanı indiriyoruz, çat başka bir ödül. Şurada bir diğer görevi bitiriyoruz, çat yine bir ödül. Oyun ekranını dolduran loot'ları gördükçe, zihnimiz bayram ediyor. Gerçek hayatta bulamadığımız o ödül kazanma duygusunu, oyunlarda tatmin ediyoruz. Dünyada zotrilyorlarca insanın oyunlara bu derece bağlanmasının arkasında ödül tutkusu yatıyor. İşte bu nedenle, oyunları sadece hedefe varmak, görevleri bitirmek, ödül almak için değil, öyküsünü takip etmek için de oynamanızı tavsiye ediyorum. Oyunların öyküleri de son derece sürükleyici olabiliyor ve iyi bir öyküye sahip oyun sayesinde, güzel bir film seyretmiş, bir roman okumuş gibi keyif almanız mümkün.

Neyse, bu konuya başka bir sayıda, köşe yazısında detaylıca devam ederiz ama Everspace bu "loot" tartışmasında zirveye oturabilecek olağanüstü bir yapım. Olağanüstülüğü, elbette bağımlılık yapıcılığından kaynaklanıyor. Oyun temel olarak, uzay geminizle sayısız sektör arasında atlama yaparak, o sektörlerdeki loot'ları toplayıp ortalık düşman gemileri ile dolmadan, yeni sektöre atlamak üzerine kurulu. Ama elbette her yeni sektör, daha zor düşmanlarla karşılaşmaya başlıyorsunuz.

Oyun, bulduğunuz loot'larla geminizi geliştirmek, daha güçlü donanımlar satın alma imkanı veriyor. Bir noktadan sonra kendinizi bu bağımlılığın bir sonu olup olmadığını sorgularken bulabilirsiniz zira her tarafı sürprizlerle dolu uzay enkazlarını keşfetmek ve bunların içinden küçük ganimetler elde etmek tutkusunun gerçekten de sonu yok. Oyunun yapımcısı, insanların bug'ını bulmuş desek, yanlış olmaz. Üstelik bu oyunda neredeyse hiçbir öykü yok. Bütün yaptığınız, ölene kadar ileri gitmek ve sonra ele geçirmiş olduğunuz ganimetlerle yeniden başlayıp, daha fazla ganimet elde etmeye ve ölmeden son bölüme kadar ulaşmaya çalışmak.

Öte yandan oyuna, dışarıdan tarafsız bir gözle baktığınızda, çok da olağanüstü bir oyun olmadığını söyleyebilirsiniz. Grafik kalitesi gayet iyi, ses efektleri güzel. Oyunun arkasındaki fikir ise son derece sinsice ama aynı zamanda zekice. Oyunun erken erişime çıktığı 2016'da, oyun endüstrisinden pek çok ödül veya ödül adaylığı kazandığını da hatırlamak lazım. Bu yıl da oyuna güzel ödüller verileceğine eminim. Beni rahatsız eden tek şey, tüm bu ödüllerin oyunun bağımlılık yapma seviyesine veriliyor olması. Yani bir oyunun başından kalkamıyorsak, onunla onlarca saat boyunca geçirmeden rahat edemiyorsak, Britney Spears şarkısı gibi "bir tur daha" oynamak için yemekten içmekten kesiliyorsak, oyuna çok güzel deyip ödül veriyoruz. Bu bence video oyun medyasının en büyük hatalarından biri. Bir oyunun ödülü hak etmesi için, arkasında çok daha büyük bir emek olması, daha büyük bir öyküsü, daha zekice bir kurgusu, başlı başına dev bir sanat eseri duruşu olması lazım. Öte yandan Everspace için çok önemli bir görsel çalışma yapıldığını da kabul etmek lazım. Keşke üzerine güçlü bir öykü de oturtsalarmış, oyun kolayca bir efsaneye dönüşebilirmiş ama bu



haliyle sadece çok güzel görünen ve bağımlık yapan bir shooter'dan öteye geçememiş. Zaman öldürmek için Candy Crush oynamak yerine galaksiler arasında heyecanlı bir macera yaşama fikri bana daha cazip geliyor açıkçası. Ama siz yine de hiçbir oyunun bağımlısı olmamaya özen gösterin.

Bu arada lafı geçmişken, lise koridorunda dans edip popüler olma hayali kuran masum ergenleri sömürüp milyonlar satan bu şarkıya da 20 yıl gecikmiş tebriğini verelim. ■ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem grafikler, akıcı ve keyifli oynanış, başarılı optimizasyon

**EKSİ** Online tarafı laf olsun diye, hikaye tarafı eksik, istasyonlar ile etkileşim yok










Yapım **Thunder Lotus Games** Dağıtım **Thunder Lotus Games** Tür **Platform, Macera** Platform **PC, PS4, Mac** Web **thunderlotusgames.com**

# Sundered

Hızlı ve tetikte olun yoksa ölüm sizi bulmakta hiç zorlanmayacak!

Sundered, bağımsız bir yapımcı olan Thunder Lotus'un geliştirdiği kaliteli bir oyun. Bağımsız yapımcıların Ubisoft ve EA'in ürettiği yapımlara eşdeğer hale gelmesi beni sevindiriyor. Ne de olsa, bağımsızlık güzeldir. Thunder Lotus "Bağımsız bir kalp ile AAA oyunlar hazırlıyoruz" sloganıyla benim de kalbimde yer edindi bile.

Oyunun yapımcılarını Jotun'dan hatırlayacaksınız. İskandinav mitolojisinden fırlamış canavarlarla dövüşüp, şahane grafiklerle vakit geçiriyorduk. Bu oyunda da devlere karşı savaşacak ve yine Jotun'a benzeyen capcanlı grafiklerle karşı karşıya kalacağız. Elle çizilmiş olan 2D grafikler ile adeta cıvıl cıvıl bir dünya yaratılmış. Oyun, karanlık atmosferi ve tüyler ürperten mekânları ile (kimi zaman ürkünç mağaralar, kimi zamansa en sevdiklerimden fütüristik terk edilmiş odalar) geçtiği dünyayı çok iyi yansıtıyor. Tabii müziklerin payını da unutmamak lazım. Farklı yollar, sürekli değişen tasarımlar derken platform elementleri devreye giriyor ve bolca hoplayıp zıplayarak keşif yapıyoruz. Bu arada Dark Souls serisini bilirsiniz. Sundered bir yönü ile ona benziyor. Ama buna biraz sonra geleceğim.

"Metroidvania" türünde (Vaktiyle ilk duyduğumda "o ne?" dediğim kelimenin anlamı şu: Metroid oyunlarına benzer, aksiyon macera ve platform elementleri ile dolu olan, genişleyen bir haritaya sahip.) kabul edilen Sundered'da Eshe adında bir gezgini oynuyoruz. Bu dünyada yıkım her yanı sarmıştır. Eshe'nin iki seçeneği vardır; ya kötülüğü kabullenip insanlığından vazgeçecek, ya da karşı koyup ölüme bir adım daha yaklaşacak! Tabii ki bu seçimi yapmak Eshe'ye değil bize düşüyor. Oyun ilerledikçe Eshe'nin karşısına yeni "karanlık" yetenekler çıkıyor ve bunları seçip seçmemek tamamen bizim elimizde. Her yeni yetenek Eshe'nin ruhunun bir parçasına eşit. Durum böyle olunca hem Eshe'nin hem de oyunun gidişatı değişebiliyor. Yani oyun farklı sonlara sahip. Bu da yeniden oynanabilirlik anlamına geliyor.

Evet. Dark Souls serisi demiştik. Serinin Sundered ile benzerliği şu: Bu oyunda, aynı Dark Souls'da olduğu gibi bolca öleceksiniz! Sundered'in zorluk seviyesi bir hayli yüksek. "Her ölüm bir başlangıçtır" diyerek azıcık felsefe yaptıktan sonra, Eshe'nin her öldüğünde "hub" adındaki odaya geri döndüğünü söyleyelim. Hub, bir nevi ana merkez ve dünyaları birbirine bağlayan bir yer. Burada Eshe'yi düşmanlarından elde ettiği kırık parçalar ile güçlendirebilir ve yeni özellikler kazanmasını sağlayabiliriz. Mesela daha fazla sağlık ve sert vuruş yeteneği elde edebiliriz. Ölümün yeni bir başlangıç olduğu yapımcıların da aklına gelmiş olacak ki her öldüğünüzde bazı ara mekânların tipi ve barındırdığı düşman sayısı değişebiliyor. Yani haritayı ezberledim diye boşuna sevinmeyin. Her dünyanın sonunda çıkan devasa boss'lardan karanlık yetenekler elde ediyoruz. Bu yetenekleri kullanım tarzımıza göre macera şekil değiştiriyor. Boss demişken, "taktik maktik yok, bam bam bam" olayı burada işe yaramıyor. İlk önce muhakkak gözlem yapın. Her boss'un bir stratejisi, bir zayıf noktası var. Acele ederseniz, kaybedersiniz.

Orijinal klavye atamalarını pek sevmedim. Oklarla ilerlemek yerine her zaman WASD tercih etmişimdir. Dolayısıyla benim gibi düşünüyorsanız ayarlarda değişiklik yapabilirsiniz.

Ne kadar düşman yenerseniz yenin, katbekat fazlasıyla karşılaşacağınızı da bilin. Oyun oldukça uzun ve zor. Oynarken çok sinirlendiğim, başarmaya ramak kala öldüğümde sevimli olmayan sözcükler sarf ettiğim de oldu. Yani siz siz olun, hızlı ve tetikte olun. Eh, "bana vız gelir" diyorsanız şansınızı deneyin ve gününüzü görün! ■ **Olca Karasoy**

## KARAR

**ARTI** Elle çizilmiş şahane grafikler, mekan ve düşman çeşitliliği, yeteneklerin oynanışa etkisi

**EKSİ** Giderek zorlaşan seviye, ekran kalabalıklaştıkça seçmek zorlaşıyor

82

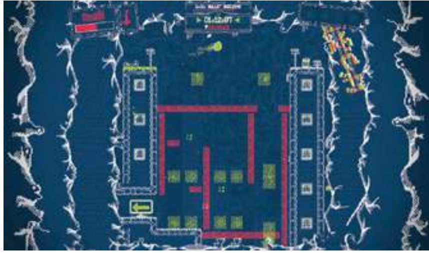
Yapım **Fabraz** Dağıtım **Headup Games** Tür **Aksiyon** Platform **PC, Mac** Web **www.slime-san.com**

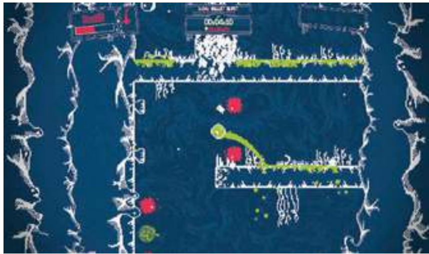
# Slime-san

Bir platform oyunu retro ise bilin ki zor olur...

Başım hala dönüyor. Bunun sebebi Slime-san. 25 senelik oyun hayatımda daha önce sadece ilk Wolfenstein'ın koridorlarında kaybolmuş bir halde gezerken başım dönmüştü. Slim-san bana unuttuğum bir hissi yaşattı. Mutlu muyum değil miyim bilmiyorum. Ama kızamıyorum, çünkü oyun çok keyifli. Slime-San sade fakat oldukça özenilmiş bir yapım. Super Meat Boy klonu olduğunu gizlemeyen, zorlayıcı bir platform oyunu. Her şey Super Meat Boy'da olduğu gibi. Gittikçe zorlaşan bölümlerde başlangıç noktasından çıkış noktasına gitmeye çalışıyorsunuz. Bölümler gittikçe zorlaşıyor. Yüzlerce kez ölüyor ve yeniden başlıyorsunuz.

Bu tarz oyunlarda iki şey çok önemlidir. Birincisi kontroller. Birçok kere öleceğiniz bir oyunda hatalarınızdan ders aldığınızı ve geliştiğinizi görmek istersiniz. Kontroller düzgün ve akıcı olmazsa oyun bir yerden sonra bezdirir. Bu sebeple hatanın sizde mi yoksa kontrollerde mi olduğuna emin olmanız gerek. Slime-san buradan tam puan alıyor. Klavye veya gamepad fark etmeksizin her şey çok akıcı. Karakteriniz bütün komutlarınıza oldukça iyi tepki veriyor. Kısacası, eğer bir bölümü geçemiyorsanız ne yazık ki hata sizde. İkinci önemli unsur ise bölüm tasarımı. Oyun sade olduğu için bir yerden sonra tekrara dönmemesi, aynı zamanda da oyunda ilerledikçe zorluğu makul şekilde artırması gerek. Oyun mekaniklerini bölüm tasarımı aracılığıyla iyi tanıtmalı ve zamanla bunları size kullandırtmayı öğretmeli. Zorlayıcı bir bölüm bittiğinde de tatmin yaşatmalı. Slime-san'a yine bu konuda tam puan veriyorum. Super Meat Boy gibi oyunun üç ana unsuru var. Birincisi bölümleri geçmek. İkincisi bölümler içindeki elmaları toplamak. Üçüncüsü de bölümleri belli bir zamanın altında bitirip kupa kazanmak. Oyunu bitirebilmeniz için ilki yeterli. Diğer iki element yeniden oynanabilirlik katıyor.





Peki Slime-San'ı Super Meat Boy'dan ayıran özellikleri yok mu? Var. Birincisi kendine has bir görselliği var oyunun. Tahmin edeceğiniz üzere yine retro-pixel bir tarz var. Palet seçimi biraz değişik. Oyunun geneli kırmızı ve yeşil. Her şey de çok hızlı olunca yazının başında bahsettiğim baş dönmesi hissi geliyor. Belki de bilerek yapılmış bir şey olabilir. Yine de görseller kendine ait bir dünya yaratmayı başarıyor. İkincisi Slime-san'da bölüm aralarında gezebileceğiniz ufak bir kasaba olması. Burada karakterinizin görsellerini değiştirebiliyor, başka irili ufaklı Arcade oyunlar oynayabiliyor ve hatta çok sıkıldığınız bir bölümü geçmek için hak satın alabiliyorsunuz. Bütün bu dediklerimi yapabilmeniz için yukarıda bahsettiğim elmalara ihtiyacınız var.

Yazıyı bitirirken Slime-san'ın hikayesinden kısaca bahsetmek istiyorum. Ana karakterimiz Slime-san kırlarda güler oynarken bir gün kocaman bir kurt onu yutuyor ve o da kurdun midesinden kurtulmaya çalışıyor. Bu durum adeta çocukken parklarda masumca oynarken hayatın silsilesine kapılıp sınav üstüne sınav olan, KPSS'lere, iş mülakatlarına koşan bizler için bir metafor. Şaka şaka. Elbette öyle değil. Ama düşününce biraz da öyle gibi. Görüşmek üzere. ■ **Ege Tülek**

## KARAR

**ARTI** Akıcı kontroller, başarılı bölüm dizaynları, kendine has görseller

**EKSİ** Zorluk herkese göre değil, Super Meat Boy benzeri ve üzerine çok bir şey koymuyor

85











Yapım **Sand Sailor Studio** Dağıtım **Square Enix Collective** Tür **Puzzle / Platform** Platform **PC, PS4, XONE** Web **www.blackthefall.com**

# Black The Fall

Daha Berlin Duvarı'nın yıkıntıları kaldırılmadan...

Belli bir yaşa gelmiş herkesin hatırladığı, o eskimeyen görüntülerden biridir Berlin Duvarı'nın yıkılıp iki Almanya'nın birleşmesi. Açık konuşayım, o zamanlar yedi yaşındaydım ve tam olarak ne anlama geldiğinden pek emin değildim. O yedi yaşındaki çocuğa sorsanız size "zor kullanarak ayrı tutulan insanların birbirine kavuşması" gibi bir şeyler gevelerdi herhalde, ki bunun aradan bunca zamana rağmen pek hatalı bir saptama olduğunu söyleyemem. Ama, Berlin Duvarı'ndan bile daha net hatırladığım, rahatsız edici, hafızama kazınan başka bir olay daha vardı. Romanya'nın Komünist Devlet Başkanı Nikolay Çavuşesku bir halk ayaklanması ile indirilmiş, ölüme mahkum edilmiş, bizim gazetelerimiz dahil tüm dünya basını da bu olayı tüm detaylarıyla çarşaf çarşaf duyurmuştu. Bu, tüm Doğu Bloku ülkeleri gibi Romanya'da da Komünist rejimin ve aslında bir devrin sonu anlamına geliyordu.

İşte Black The Fall, çocuklukları bu ortamda geçmiş Romen geliştiricilerden oluşan Sand Sailor Studio tarafından bizlere ulaştırılan bir yapım ve daha ilk dakikalardan itibaren Limbo, Inside ve Little Nightmares'i hatırlatıyor. Diğer taraftan hakkını verelim, oyun hayli başarılı bir atmosfere ve kendisine özgü bulmaca mekaniklerine sahip.

Black The Fall'da ana karakterimiz bir makine operatörü ve demir yumrukla yönetilen ülkesinde senelerce hizmet verdiği fabrikadan kaçmaya çalışıyor. Bu kaçış nereye kadar devam edecek henüz bilmesek de her adımımızda, oyunun her sahnesinde distopyayı buram buram içimize çekiyoruz. Karakterimizin çalıştığı fabrika lazer silahları, dev robotlar, makineli tüfekler, gardiyanlar ve türlü tuzak ile korunuyor ve oyunun ortamı ne kadar karanlıksa, kırmızı renk de bir o kadar canlı ve gözümüze gözümüze sokulmakta. Hem gardiyanlar hem de çalışanlar mümkün olduğunca ifadesiz ve birbirine benzer şekilde modellenmiş ki bu da yapımcılar tarafından eski rejime atılan bir diğer taş. Ayrıca oyunda hiç diyalog bulunmuyor ve yolda birkaç arkadaş buluyorsak da onlardan vazgeçmek zorunda kaldığımızda baskı rejimlerinde insanların sadece birer istatistikten ibaret olduğu bir kez daha kafamıza çakılıyor. Oyunun sesleri de aynı şekilde, genelde tek notadan oluşmakta. Bu durağanlığı bozan şey ise canhıraş sirenler ve paslı kapıların gıcırtıları.

Black The Fall türün en iyilerinden fena halde esinlenmiş ancak maalesef oyunda platform mekanikleri ve hikaye bütünlüğü geri planda kalmış, oyun bir türlü o platform havasına giremiyor ve bölüm bölüm geçilen bir puzzle oyunu hissiyatından kurtulamıyor. Bulmacalar pek zor değilse bile bazı ufak tefek program hataları sebebiyle aynı bölüme baştan başlamak zorunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca oyunun kontrolleri biraz hantal ve checkpoint mekaniği bazen can sıkabiliyor.

Son dönemlerde fazlasıyla bu tarzda platform / bulmaca oyunu görmeye başladık. Square Enix Collective'in desteği ile bize ulaşan bu oyun da kendisine özgü bulmaca mekaniği, atmosferi ve tadında zorluğu ile denenmeyi hak ediyor. Eğer Inside veya Little Nightmares'i henüz oynamadıysanız, bir sonraki indirim dönemine saklayabilirsiniz de.

■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Buram buram distopya, başarılı bulmaca mekaniği, tadında zorluk

**EKSİ** Oyun bulmaca tarafına biraz fazla odaklanmış, ufak tefek program hataları

76





Yapım **Dojo Games** Dağıtım **PlayWay S.A** Tür **Dövüş** Platform **PC** Web **dojogames.pl**

# Slice, Dice & Rice

Yıkılmadım ama ayakta da değilim...

Dojo Games tarafından geliştirilen Slice, Dice & Rice, dövüş oyunu meraklısı olmasam da ilk gördüğüm anda hem görselleri hem de -dövüş oyunlarının bir nevi atar damarı olan- can barını ortadan kaldırmasıyla ilgimi çekti. Slice, Dice & Rice, yaralanmaların hareketlerinizi engellediği ve tek bir vuruşun sizi öldürebileceği bir oyun. Bu yüzden sabırlı ve bolca ölüme hazırlıklı olmalısınız.

Oyunda kendine özgü birer hikayesi ve dövüş stili olan sekiz karakter ve üç de saldırı tuşumuz var. Aynı zamanda size yapılan vuruşlara karşı kendinizi de savunabiliyorsunuz ama şimdiden söylüyorum buna çok güvenmeyin, savunma pozisyonundayken de her an kafanıza darbe yiyip ölebilirsiniz. Saldırı tuşlarını yerde veya havada farklı kombinasyonlarla kullanıp, bir nevi kendi dövüş stilinizi oluşturmanız da mümkün.

Düellolar oldukça kısa süren rauntlardan oluşuyor. Bir düelloyu kazanmanız ya da kaybetmeniz için rakibinizi dört kez öldürmeniz ya da dört kez ölmeniz gerekiyor. Bu sayede karşınıza ilk kez çıkan bir rakibi tanımak ve dövüş içinde kontrol kazanmak için şansınız oluyor. Bir can barınız olmadığı için de düşmanınızın hamlelerinden mümkün olduğunca kaçıp sağlam, tek bir vuruşla onu indirmeniz gerekiyor. Ben ilk başta rastgele tuşlara abanıp tamamen tesadüfen düelloları geçiyor, bu süreçte de yendiğimin on katı kadar yeniliyordum ama oynadıkça biraz düşünerek hareket etmek gerektiğini fark ettim -neyse ki-. Düşünmekten kastım, satranç oynar gibi 4-5 hamle sonrasını düşünerek değil de rakibinizin saldırı stilini keşfedip ona göre saldırı ve savunma yapmanız gerekiyor. Zayıf noktasından saldırarak da karşınızdakini öldürebiliyorsunuz.




Tabii o kadar samuraysınız, öyle hemen ufak bir dokunuşla kendinizi koyuvermiyorsunuz. Bazen sert ve ani vuruşlarda bile rakibinizin ya da sizin hayatta kaldığınız oluyor. Böyle durumlarda ise –benim en çok hoşuma giden şey- karakter yara almış oluyor ve hareketlerinde zorlanıyor. Yani öyle otuz yerinizden bıçaklanıp yine de Super Mario gibi zıp zıp zıplamak yok, karakterin yaralı olduğu bu süreçte hareket kabiliyeti de fena halde engelleniyor.

Oyunun atmosferinden biraz bahsetmek gerekirse 3D teknolojisinin alıp başını gittiği ve oyunların gerçekçilikte birbirleriyle yarıştığı şu dönemde, 2D olarak tasarlanmış ve karanlık atmosferi olan oyunlar benim daha bir dikkatimi çekiyor. Slice, Dice & Rice bu açıdan oldukça tatmin edici. Cehennemvari (aslında gerçekten cehennem) bir atmosfer, arka plana cuk oturan fantastik dövüşçü karakterler ve karanlık çizimler ile oyunculara güzel bir görsellik sunuluyor. Ancak hikaye oldukça zayıf kalmış. Aslında karakter derinlikleri ve oyunun hikayesi biraz geliştirilseymiş, kurulan atmosferle birlikte oldukça etkileyici bir oyun olurmuş diye düşünüyorum.

Tabii illaki hikaye modunda oynamak zorunda değilsiniz; oyunun pratik yapabileceğiniz bir serbest modu da bulunuyor. Herhangi bir oyuncuyla oynayabileceğiniz bir online modu yok ama yine de en azından arkadaşlarınızla da oynayabiliyorsunuz ki zaten dövüş oyunlarının tadı en çok öyle çıkıyor.

Sonuç olarak Slice, Dice & Rice için hayatımın oyunu diyemem belki ama kötü bir oyun olduğunu da düşünmüyorum. Oynadıkça karakterlere alışıp kendinizi ve dövüş tekniklerinizi geliştirebileceğiniz bir oyun. Gerçi ben sabırsız bir insan olduğum için öldükçe sinirden klavyeyi yiyecek hale geldim ama siz dövüş oyunlarına aşinaysanız benden daha sakin kalabilirsiniz. Sonuçta bu oyuna bir şans vermeye değer diye düşünüyorum.

■ **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

**ARTI** Müthiş görsellik ve ses, her karakterin farklı dövüş stili olması, tekniğe dayalı düellolar

**EKSİ** Zayıf hikaye, bazı karakterlerin dengelenmesi şart, online dövüş seçeneğinin olmaması









Yapım **Torn Banner Studios** Dağıtım **Torn Banner Studios** Tür **Aksiyon** Platform **PC** Web **www.tornbanner.com**

# Mirage: Arcane Warfare

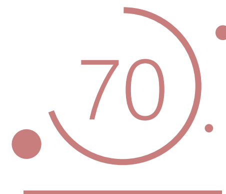
At binenin, kılıç kuşananın demişler ama işin içerisinden atı çıkartıp bolca büyü ekleyince olaylar çığırından çıkmış...

Daha öncesinde Chivalry ile oyuncuların ağzının suyunu akıtan Torn Banner Studios, bu sefer tüm konsepti alıp oryantalist bir dille anlatmaya karar vermiş. Ortaya çıkan sonuç ise Mirage: Arcane Warfare... Mirage, yapı itibarıyla Chivarly'nin birebir kopyası desek yeridir. Ancak sadece kılıçla yetinmeyen Torn Banner, işin içerisine büyü de ekleyince hafif kavruk ama oynaması pek keyifli bir oyun ortaya çıkartmış.
Oyunumuzun ana hikayesi üzerinde pek fazla durulmadığı aşikar. Yolunda gitmeyen bir ritüelin ardından, memleketin aklı başındaki her üyesi kılıcını kaptığı gibi büyü ezberlemeye başlamış. Herkes bu sanatla ilgilenmeye başlayınca kendilerine Azar Cabal adını verilen birlik, Bashrahni İmparatorluğu'na kafa tutar hale gelmiş.
Eğer daha önce Chivalry oynadıysanız, Mirage'a alışma süreniz oldukça kısa olacak. Yok ben daha önce hiç böyle bir şey deneyimlemedim diyorsanız, birkaç saat boyunca dövüş stilinizi oturtmanız gerekecek.
Mirage'ı sadece düz kılıç savurup büyü atan karakterlerle doldurmamışlar. Biraz da Overwatch kıvamında karakterler eklemişler. Her karakterin kendine has dövüş stili var. Taurant ile büyük gürz ve kılıçlar kullanarak haldur huldur savaş meydanına dalarken, Vypress'in çevikliğini kullanarak en doğru anı yakalayıp düşmanlarınızı alt etmeyi planlamanız gerekiyor. Entropist ve Alchemancer gibi karakterler doğrudan büyü odaklı oldukları için savaş alanının dışında kalıp uzaktan ince ince büyülerinizi işlemeniz gerekecek.
Oyunda toplamda altı farklı sınıf bulunuyor. Dediğim gibi her birinin kendine has stilleri var. Ayrıca kendi içlerinde de farklı yeteneklere sahipler. Kendi oynama tarzınıza göre bu yetenekleri değiştirebilirsiniz. Bu yetenekler çok değişiklik göstermese de doğru kombinasyonlar ile rakiplerinizi hızlıca sıkıştırabiliyorsunuz.
Mirage'a daldıktan sonra... Bir dakika! Burada bir sorun var. Oyuna bir türlü dalamıyoruz! Nasıl? Ne demek oyuncular artık pek ilgi göstermiyor? Olur mu öyle şey canım!
Mirage'ın ilk çıktığında (Açılışın ardından ücretsiz oynama fırsatı da sunuldu.) dolu olan serverların yerinde yeller esiyor. Onlarca server arasında 2 vs. 3 ya da en fazla 3 vs. 3 maçlara denk gelirseniz şanslısınız. Zaten Torn Banner, bu sıkıntı yüzünden serverlerda BOT desteği vermeye başladı. Hal böyle olunca, girdiğiniz server tam bir çarşamba pazarı oluyor. Oyuna tam ısındım derken, anlamsızca üzerinize koşan botlar insanı sinir ediyor. Mekanikler kolay gibi gözükse de alışmak için kendinizle eşit başka oyuncularla denk gelmeniz gerekiyor ama o da yok! Daha oyun başında bir-iki saat harcamışken ve seviye 10 olmuşken, karşıma seviye 150 bir oyuncu gelince "N'oluyoruz yaa?" demekten alamadım kendimi.
Mirage, oynaması pek keyifli bir oyun olsa da bu Multiplayer konusuna bir çözüm bulmaları gerekiyor. Oyunu bu platformda çıkardıysanız, daha ilgi çekici kılmak için yeni eklentiler yapmanız da şart! Gerçi firmanın Mirage'ı boşladığını da söyleyemeyiz. Sürekli olarak oyunu güncel tutmaya çalışıyorlar.
Oyunu Unreal grafik motoru ile hazırladıkları için ve ragdoll konusunda da uzman bir firma oldukları için her dövüşün size özel hissettireceğinin garantisini veriyorum. Doğru zamanda yapılan savunma hareketi, savuracağınız kombolar ve özel yetenekler sonrasında ortaya çıkan kan şelalesiyle birlikte etrafa saçılan vücut parçaları, insana manyakça bir keyif veriyor. Gerçekten de dövüştüğünüzü ve kazandığınızda ekrana haykırmak istediğinizi hissediyorsunuz.
Diğer yandan uzak mesafeli, yani büyü ile yapılan saldırılar zayıf kalmış. Entropist ve Alchemancer sıklıkla tercih edilen sınıflar olsa da uzak mesafeden yapacağınız atışlarınıza iyi çalışmanız gerekiyor. Yoksa çok hızlı bir şekilde icabınıza bakıyorlar.
Bu tarz sorunları görmezden gelirsek, Mirage: Arcane Warfare gerçekten de oynaması oldukça keyifli bir oyun. Haritaların çeşitliliği az ama Glyph adı verilen özel maç şekli oldukça uzun sürüyor. Her sınıf farklı ve özel dövüş mekaniklerine sahip. Bu yüzden size uygun olanı bulmanız için üstüste birçok maç atmanız gerekiyor. Bu açıdan bakıldığında, kendini uzun süre oynatma seviyesi de bir hayli yüksek.

■ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Oryantalist atmosfer süper, farklı sınıflar, enfes dövüş mekanikleri
**EKSİ** Boş serverlar, dengesiz matchmaking



Yapım **Infinite Fall** Dağıtım **Finji** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Mac** Web **nightinthewoods.com** Çıkış Tarihi **21 Şubat 2017**

# Night in the Woods

Ne yapmak lazımmış? Kitabı kapağına göre yargılamamak lazımmış...

Bir Kickstarter kampanyası ile hayat bulan Night in the Woods'un adını çok duymuştum. Gelgelelim, her ne kadar macera oyunlarına düşkün olsam da pek çekici gelmiyordu bana. Kaderin bir cilvesi olacak ki, oyun bana "incelemem" için sunulunca dedim ki "pekala, gelsin bakalım!" Kurdum, oyuna girdim falan derken o ilk önyargıyı atınca kendimi başından güçlükle kalkabildiğim derin bir hikayenin, daha doğrusu hikayeler toplamının içinde buldum. Fabl (hayvanların dile geldiği) evreninde geçen dünyanın ana karakteri Margaret "Mae" Borowski. Yirmi yaşındaki Mae, oyunun ilerleyen bölümlerinde öğreneceğimiz özel sebepler neticesinde üniversiteyi yarım bırakmış ve doğup büyüdüğü şehir olan Possum Springs'e geri dönmüştür. Sessiz sakin bir kasaba olan Possum Springs'te hemen herkes birbirini tanımaktadır. Mae'nin morali pek de iyi değildir. Okulu bırakmıştır, gecenin bir vaktidir ve ailesi onu istasyondan almaya gelmemiştir. Gecenin kör karanlığında ormandan geçerek evine varan Mae'nin morali, ertesi gün eski arkadaşlarını görünce bir nebze de olsa düzelir. Hem biz hem de Mae arkadaşlarımıza vakit geçirmeye, kasaba hakkında konuşmaya başlarız. Bir yandan da Possum Springs'te küçük ama garip olaylar meydana gelmektedir. Mae'nin eski arkadaşlarından birisi olan Casey Hartley ansızın kaybolmuştur. Mae ve ekibi yolda kopuk bir kol bulur. Ormanda kukuletalı garip tipler gezmektedir. Mae garip rüyalar görmeye başlar ve Cadılar Bayramı gecesi bir çocuğun garip bir tip tarafından kaçırıldığına tanıklık eder.

Oyunun hikayesini kısaca özetlemem gerekirse, bu şekilde başladığını söyleyebilirim. Night in the Woods'ta tek bir hikayeden ziyade parçalı hikayeler var. Mae'nin başından geçenler, psikolojik durumu, arkadaşlarının geçmişleri ve yaşadıkları, şehirde meydana gelen olaylar, insanların tutumu, kısacası Possum Springs capcanlı bir şehir. Hikaye, yapacağımız seçimler ve konuşmalara göre dallanıp budaklanıyor ki farklı sonlara sahip olduğundan bunu zaten tahmin edebiliyoruz.

Her ne kadar yapım macera – platform karışımı bir oyun olarak gözükse de içerik olarak çok büyük bir derinliğe sahip olduğunu bilin. Öyle ki; ortalama bir RPG oyununda 100.000 satır civarı diyalog varken Night in the Woods'ta bu rakam 136.000!

Oyunu yükledikten sonra karşıma çıkan ilk sürpriz logolar ekranında takılması oldu. Hızlı bir aç kapa ile sorunu geçtikten sonra da ikinci sürprizi bana kontroller yaptı. Oynarken sadece klavye kullanıyoruz, mouse yok. Açıkçası olmasını tercih ederdim ve bu oyuna mouse kontrolünün daha çok yakışacağını düşünüyorum. Cartoon Network'ten fırlamış gibi duran grafikler ise oyunun hem artısı hem eksisi. Eksisi çünkü benim gibi ilk bakışta çocuk oyunu gibi bir şey sanabilirsiniz. Artısı ise Mae ve dünyasına bir kaptırdınız mı kendinizi, kullanılan tarz ve karakter tasarımları "cuk oturmuş" diyorsunuz. Seslendirme yok, konuşmalar baloncuk diyaloglarla yapılıyor ve seçmeli cevaplar mevcut. Oyunda küçük bir yer kaplayan bulmacalar genel olarak eğlenceli. Zaten birçoğu mini oyun şeklinde tasarlanmış ve yine büyük kısmı size tanıdık gelecektir. Oyunun başlarındaki "guitar hero" oyunu gibi. Bulmaca çözmekten ziyade en çok yapacağınız iş yürümek olacak ki kimi anlarda ne yapacağınızı bilemeyeceğinizden çok koşturacaksınız. Ha, bilememek büyük bir problem değil. Nasıl olsa sessiz bir kasaba olması gereken Possum Springs'te bolca olay karşınıza çıkıyor.

Night in the Woods, "hikayeleri" ile ön plana çıkan bir yapım ve ortalama 10-12 saatlik süresi ile derin, gizemli, duygusal, komik, kısacası hayat dolu bir serüven sunuyor. ■ **Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Birden fazla hikaye ve beraberinde getirdiği derinlik, grafikler, doyurucu oyun süresi
**EKSİ** Mouse kontrolünün olmayışı, fazla yürümek canınızı sıkabiliyor

86














Yapım **Thomas Brush** Dağıtım **Armor Games** Tür **Platform** Platform **PC, Mac** Web **pinstripegame.com** Çıkış Tarihi **25 Nisan 2017**

# Pinstripe




Ya cehennem derin dondurucunuzun içinde bir yerlerdeyse?

Geçtiğimiz aylarda Hollow Knight'ı incelerken çok az oyunun ilk bakışta kalbimizi kazanabildiğinden bahsetmiştim sizlere. İşte, Pinstripe da muhteşem sanat yönetimi sayesinde bir iki ekran görüntüsü ile sizi kendisine aşık ettirebilecek bir yapım. Pinstripe kelime anlamıyla çizgili takım elbise demek, bu oyunda ise üç yaşındaki kızımız Bo'yu bizden kaçıran ve cehennemin yedi kat dibine götürüp "evlat edinmeye" çalışan şeytani ve iyi giyimli düşmanımızı simgeliyor. Oyun beş senelik bir zaman zarfında geliştirilmiş ve tüm sanat yönetimi, müzikleri ve kodlaması tek bir kişiye, Thomas Brush'a ait.
Söylemesi kolay zira şimdiye tek tek kişinin elinden çıkma çok sayıda iyi oyun gördük. Ancak Pinstripe öyle bir yapım ki, başında geçirdiğiniz yarım saatin ardından tek kişinin elinden çıktığına inanamıyorsunuz. Kaotik ve bir o kadar da net grafikler, son derece başarılı platform fizikleri, ne çok zorlayan ne de çocuk oyuncağı olan bulmacalar ve muhteşem müzikleri eliniz altındaki yapımın büyük ve tecrübeli bir stüdyonun elinden çıkmışçasına kaliteli olduğunu hissettiriyor.
Pinstripe'da bir trende gözümüzü açıyoruz ve kızımız Mo da yanımızda. Kontrolleri öğrenelim ve biraz çevreye bakalım derken de daha ilk bakışta içimizi üşüten Mr. Pinstripe ile göz göze geliyoruz. Pek hoş geçmeyen bir ilk tanışmanın ardından vagonları gezerken havada asılı duran bir balonla karşılaşıyoruz ve daha ne olduğunu anlamadan Mo onun peşinden koşmaya başlıyor. Mr.Pinstripe'ın kendisini kaçırdığını anladığımızda ise tren kaza yapıyor ve biz de kendimizi cehennemin en üst tabakasında buluyoruz. Bu noktada gördükleriniz garip gelebilir, çünkü bu cehennem karlar altında.
Kahramanımız Teddy eski bir papaz ve gördüklerimizin rüya mı yoksa gerçek mi olduğuna, hatta kendisinin akıl sağlığının yerinde olup olmadığına emin değiliz. Her şey bir rüyaymış gibi aktığından dolayı oyunun ilk kısımlarında aklınızın direkt olarak bu konuyla meşgul olacağını düşünüyorum.
Oynanışa gelirsek, platform mekaniği son derece başarılı ve bir yerden düşüp ölmek hayli zor. Oyunda en büyük problem gezdiğiniz yerleri tekrar tekrar gezmek zorunda kalmak zira cehennemin altı katmanı kendi içlerinde ufak sayılabilecek bölümlerden oluşmakta.
Oyunun grafikler, müzikler ve sanat yönetimi dışında en fazla parladığı konu ise şüphesiz bulmacaları. Oyunda hiçbir bulmacanın başında saatler geçirmiyorsunuz, hatta bunu nasıl çözerim diye İnternet'e bile bakacağınızı sanmıyorum. Aynı zamanda hiçbir bulmaca da bir saniye içinde mantığı anlaşılabilen ve öylesine koyulmuş gibi gözüken öğelerden oluşmuyor. Her şey dengeli ve tam olması gerektiği gibi. Karşımıza çıkan düşmanların da birer zayıf noktası var ve kısa sürede hepsinin üstesinden gelmek mümkün.
Oyunun en önemli sıkıntılarından biri öldüğümüzde (ki bu nadiren oluyor) ana menüye kadar dönmesi ve bir sürü gereksiz ara ekran görmek zorunda kalmak. Karşımıza çıkan karakterler ile girdiğimiz diyaloglar iyi yazılmış olsa da yaptığınız seçimler muhabbetin akışını değiştirmiyor maalesef.
Evet Pinstripe iyi bir platform oyunu, açık konuşmak gerekirse son yıllarda oynadıklarım arasında en iyilerinden biri. Ülkemizdeki fiyatının 24 TL olması önemli bir avantaj olsa da 2.5-3 saat içinde bitirildiğini de hatırlatmak istiyorum. Türü seviyorsanız oynayın, kaçarı yok, seveceksiniz. ■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

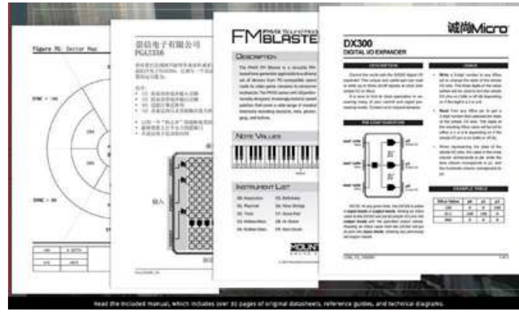
**ARTI** Harika grafikler ve sanat yönetimi, başarılı bulmaca mekanikleri, muhteşem soundtrack

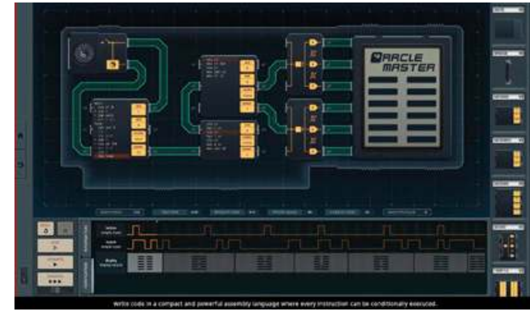
**EKSİ** Öldüğünüzde fazla zaman kaybediyorsunuz, seçimler diyalogları pek etkilemiyor









Yapım **Zachtronics** Dağıtım **Zachtronics** Tür **Simülasyon** Platform **PC, Mac** Web **www.zachtronics.com/shenzhen-io/** Çıkış Tarihi **17 Kasım 2016**

# Shenzhen I/O

TES-100'e heves edip hiçbir şey anlamayanlar için...

Babam yaklaşık 25 sene kadar önce eve o güne kadar görmediğim bir set getirmişti; TEES marka bir elektronik proje laboratuvarı. Bu set, delikli bir yüzey üzerine daha önceden hazırlanmış direnç, kondansatör gibi parçaları basitçe yerleştirmek suretiyle farklı projeler yapabilmemize olanak sağlıyordu ve hayli kullanıcı dostu bir kitapçığı vardı. Düğmeye basınca yanan kırmızı ışıktan tutun da kısa devre yaptığında ses çıkartan projelere kadar, aklınıza ne gelirse.
Zachtronics firması tarafından geliştirilen ve belli şablonlar dahilinde farklı projeler yapabilmenizi sağlayan TES-100 oyunu da kendi kemik kitlesini yaratmış bir yapımdı lakin çok ciddi bir problemi vardı. Dökümantasyon anlamında ne yapılırsa yapılsın retro arabirim yüzünden eğer programlama bilginiz yoksa hiçbir şey anlamıyordunuz.
Zachtronics bu defa daha geniş kitleleri hedefliyor olmalı ki oyunun çok daha anlaşılabilir ve detaylı bir kullanım kılavuzu, göze hoş geldiği kadar kullanım kolaylığı da sağlayan bir kullanıcı arayüzü ve ciddi de bir fan desteği var.
Shenzhen I/O ile basit apartman zili mekanizmalarından tutun da 2D Solitaire'i baştan yazmaya kadar aklınıza gelen pek çok şeyi yapabilirsiniz. Oyunun anlaşılabilir bir kod yapısı var ve programcı değilseniz bile başarılı dökümantasyon sayesinde çok zorlanmadan her şeyin üstesinden gelebiliyorsunuz.
■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem dökümantasyon, proje yaratmak zor değil, programlama bilgisi olmasa da olur
**EKSİ** Kesinlikle herkese göre değil




Yapım **Parabole** Dağıtım **Parabole** Tür **Hayatta kalma, Macera** Platform **PC, Mac** Web **konagame.com** Çıkış Tarihi **17 Mart 2017**

# Kona

İtin kurdun cirit attığı, terk edilmiş bir kasaba. Üstelik karlar altında...

Son zamanlarda sayısı giderek artan, hatta bir noktada bizleri artık kusma noktasına getiren hayatta kalma/gizem/keşif temalı oyunların en fazla dikkat çekenlerinden biri de Kona. Oyun kısa bir erken erişim süresinin ardından piyasaya çıktı ve açıkçası kendi türünün en iyilerinden biri olduğunu gösterdi.
1970'in Kuzey Kanada'sında geçen oyunda, küçük, gözden uzak bir kasabayı "ihya etme" sözü veren ancak cehenneme çevirmesi muhtemel bir endüstriyel girişimin adamını, bir özel dedektifi canlandırıyoruz. Bu girişim avcılıkla geçimini kazanan ve onlarca yıldır doğa ile uyum içerisinde yaşayan yerli halkın fena halde öfkesini çektiğinden önce homurdanmalar yükselmeye başlıyor. Para babası patronumuz elini çekmeyince de kasabalı silahını kaptığı gibi aktif bir direniş başlatıyor. Evet, mensubu olduğumuz girişim, bizi kasabalıların vandalizm faaliyetlerine karşı bölgeye gönderiyor ve Noah Emmerich filmlerine taş çıkartacak hava koşullarını alt ettikten sonra küçük kasabamıza ulaşıyoruz.
Her şey tam bu noktada başlıyor çünkü ne şirket çalışanları var ortada, ne de kasabalılar. Her yere tam bir ıssızlık hakim.
İpuçlarını birbirine ekleyerek bu gizemi çözmeye çalışırken, hava koşullarında hayat kalma mücadelesi de verdiğimiz oyun son derece başarılı keşif öğelerine ve grafiksel açıdan olmasa da atmosfer açısından beklediğinizi verebilecek bir altyapıya sahip. Kona, sizi teknik tarafıyla etkileyemese bile "acaba köylülere ve bizimkilere ne oldu?" duygusunu aklınıza yerleştiren ve sizi kolay kolay başından kaldırmayan bir yapım.
■ **Kürşat Zaman**



## KARAR

**ARTI** Başarılı atmosfer, merak uyandıran hikaye, başarılı oyun mekanikleri
**EKSİ** Feci teknik sorunlar, detaydan yoksun kaplamalar





Yapım **Drool** Dağıtım **Drool** Tür **Müzik, Ritim, Aksiyon** Platform **PC, PS4, Xbox One, Switch** Web **thumpergame.com** Çıkış Tarihi **10 Ekim 2016**

# Thumper

Kemerleri bağlayın, eğer hazırsanız müziğin ritmiyle beraber heyecanlı bir yolculuğa çıkacağız!

Piyasaya çıkışı Ekim 2016'ya kadar uzanan Thumper, geçen zaman içinde kendisine hayli tutkun bir kitle yarattı. Bağımsız yapımcı Drool tarafından geliştirilen ve yayınlanan Thumper bir ritim oyunu ve kendisi sayesinde hayli iyi zaman geçirdim diyebilirim.

Uzunca bir süredir ritim oyunlarından uzak kaldığım için açıkçası Thumper'a başlarken nasıl bir performans göstereceğim konusunda kafamda bir hayli soru işareti vardı. Oyuna ilk giriş yaptığımda ise beni oldukça şaşırtan bir manzara ile karşılaştım. Oyun Türkçe'ydi! Tabii birkaç dakika sonunda bu şaşkınlığım geçti zira oyunun bölüm atladığında hangi seviyeye geçtiğimizi belirten yazıdan başka bir metin içermediğini gördüm.

Thumper'da oyuna girdiğiniz andan itibaren sadece müziğin ve ritmin önemli olduğu bir evrene adım atıyorsunuz. Oyunda metalik renge sahip ama metal olup olmadığını bilmediğimiz (civa?) bir uzay böceğini kontrol ediyoruz. Amaç sorgulamak değil. Bu böceğin neden sonu gelmez bir pistte ilerlediğini bilmenin bize bir faydası yok. Olay basit, müziğin ritmine kendini ver ve klavyedeki ellerinle beraber bu ritme uy. Böceğimiz, adeta bir rollercoaster vagonunda ilerliyormuş gibi kıvrılan yollarda hızlı bir şekilde ilerlemeye çalışırken, karşısına manevra yapacağı alanlar, hızlanıp kıracağı bariyerler, üstünden atlayacağı engeller ve çok daha fazlası çıkıyor. Doğru zamanda doğru tuşa basarak bu engelleri aşmaya çalışıyoruz. Aştığımız her bir engel devam eden müzik içindeki bir ritim olarak bize geri dönüyor.




Başlangıçta engellerin arasındaki mesafe açık olduğundan ilk seviyeleri kolaylıkla atlayabiliyorsunuz. Ancak zamanla engellerin arası kısalıyor ve farklı tuş kombinasyonları devreye giriyor. Ritim daha hareketli hale geliyor ve doğru zamanda doğru tuşa basmak bir hayli güçleşiyor. Tam bu noktada kendinizi bir kere ritmin içine vermeniz ve parmaklarınızı zihninizdeki bu ritimle uyumlu hale getirmeniz gerekiyor. Enfes görsellik, tempolu bir müzik ve aksiyonun içinde olduğunuzu hissettiren görseller de bu atmosfere uyum sağlıyor. Ritme ne kadar uyar, doğru tuşlara ne kadar doğru zamanda basarsınız, o kadar fazla puan kazanıyorsunuz. Performansınıza göre geçtiğiniz her bir seviye için bir puan alıyorsunuz. Seviyelerdeki notunuz ne kadar yüksek olursa bölümde topladığınız puan da o kadar yüksek oluyor ve liderlik sıralamasında üst sıralara yükselebiliyorsunuz.

Amacınız ister liderlik sıralamasının en üstü olsun, ister sadece müziğin tadını çıkarmak. Thumper sizi tatmin etmeyi başarıyor. Peki Thumper'ın bizi farklı bir evrene götüren müzikleri nasıl bir temaya sahip? Aslında zaman zaman müzikler kendinizi bir gerilim filminin ortasında hissettiriyor ve oyun renkleri de buna eşlik ediyor. Fakat oyunun bazı kısımlarında aksiyon bir anda üst seviyeye ulaşıyor ve deliler gibi dans etmek ile karşınızdaki bölüm sonu boss'una tekme tokat dalmak arasında kalıyorsunuz. Tabii ki bölüm sonu boss'larını da oluşturduğumuz ritimlerle alt ediyoruz.

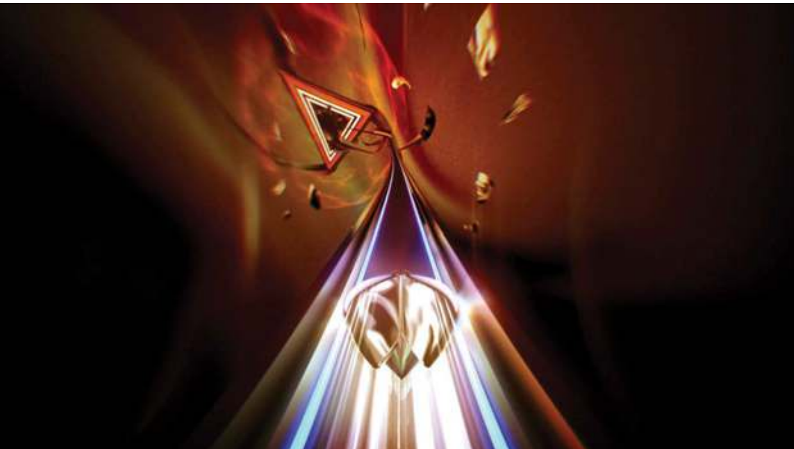
Müziklerin zaman zaman kendini tekrar ettirdiğine dair bir hissiyat vermesi dışında Thumper'da eksik bir özellik göremediğimi belirtmek isterim. Oynadığım her dakika beni heyecanlandıran bu oyuna mutlaka göz atın. ■ **Enes Özdemir**

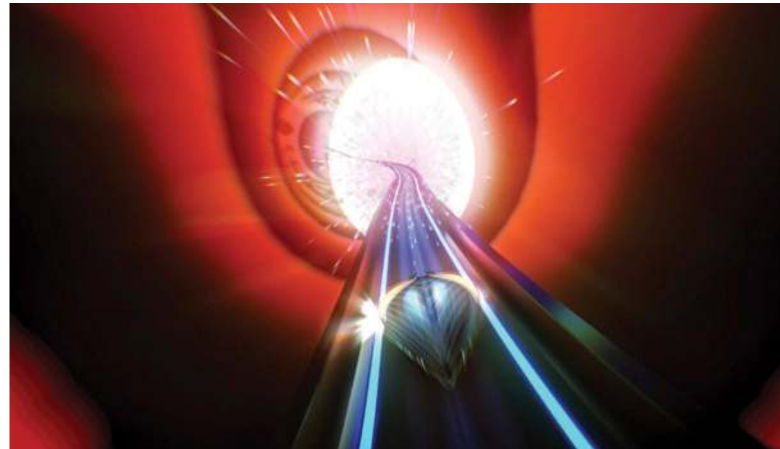
## KARAR

**ARTI** Eğlenceli oynanış, sizi atmosferin içine sokan ritimler ve görsellik

**EKSİ** Zaman zaman ritimlerin tekrar etmesi





Yapım **FantaBlade Network** Dağıtım **X.D. Network Inc.** Tür **Aksiyon** Platform **PC, Mac** Web **bit.ly/2uXh8h8** Çıkış Tarihi **17 Kasım 2016**

# ICEY

Aksiyon var dediler, geldik...




Herhalde son dönemin en acayip oyunlarından birisi ICEY. Pratikte kendisi Uzakdoğu kültüründen esinlenmiş bir aksiyon oyunu ve öyle ahım şahım bir hikayesi de yok. ICEY'yi bu dosya konusuna dahil etmemize yol açan şey ise ne yapıyorsa en iyisini yapıyor oluşu. Öyle ki, bu kadar eğlenceli bir aksiyon oyununa uzun süredir denk gelmemiş olabiliriz.

Ne demiştik, kızımızın adı Icey ve kendisi pek belli etmese de, bir robot. Neden uyutulduğunu bilmediğimiz gibi neden uyandırıldığını da bilmiyoruz ama hedefi belli, Judas adında birisini öldürmek. Söylemesi kolay zira Judas'a ulaşmadan önce öldürülmesi gereken binlerce düşman, açılması ve öğrenilmesi gereken onlarca kombo var. Üstelik bu kombolar defalarca upgrade edilebiliyor.

2.5 boyutlu bir tasarıma sahip olan Icey grafiksel anlamda çok iddialı bir oyun değil ancak efektler ve muhteşem dövüş fizikleri konusunda kendisine laf edeni camdan atarlar. Oyunun dünyasında onlarca çeşit küçüklü büyüklü robot düşman söz konusu ve pratikte hafif saldırı, ağır saldırı ve kaçınma (dash) gibi üç basit tuşa sahibiz. Diğer taraftan bu üç tuşla yapabildikleriniz neredeyse sınırsız. Hani öyle anlar oluyor ki ekranda kim kime vuruyor, kim kime koyuyor, biz neredeyiz derken kontrolü elden kaçırabilirsiniz.

Oyunda ilk alıştırmayı geçtikten sonra size birkaç soru sorulacağını fark edeceksiniz. Bu soruların sebebi sizin için en doğru zorluk düzeyini bulmak ve oyun deneyiminizi daha da keyifli hale getirmek. Bu esnada oyunu bir anlatıcı eşliğinde mi yoksa tek başınıza mı oynamak istediğinizi seçebilirsiniz. Ben kendi adıma anlatıcı ile oynadım, aksini söyleyenleri okuduysam da bundan pişman oldum diyemem.

Oyundaki tüm düşmanlar özenle çizilmiş ve her biri size karşı farklı silahlara sahip. Diğer taraftan cüsselerinden bağımsız olarak kendilerine vurduğunuz ilk birkaç darbenin ardından afallıyorlar ve siz de doğru zamanda doğru tuşa basarak, güzel gözüken bir "fatality" seansı eşliğinde kendilerini robot cennetine uğurlayabiliyorsunuz. Oyunda yeteneklerimiz geliştikçe neredeyse ayaklı bir kolorduya dönüşüyor ana karakterimiz. Mesela Dash özelliğini upgrade ettiğinizde artık köprülere gerek duymadan Iron Man gibi havada dolaşabilir hale geliyor. Bir kez daha upgrade ettiğinizde ise iyi dizilmiş bir Katenaçyo savunmasının bile içinden geçip gidebiliyor Icey. Yine yapabildiği çoğu hareket konusunda da bunu söylemek mümkün ancak düşmanlarınızın da giderek kalabalıklaşması ve güçlenmesi buna sevinmenizi imkansız hale getiriyor.

Çok uzatmayalım, Icey son dönemde çıkan en güzel şeylerden biri. Aksiyon sevip de 22 TL'ye bunu oynamamak olmaz, mutlaka edinin.

■ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Keyifli ve kullanıcı dostu savaş sistemi, başarılı anlatıcı modu, ucuz fiyat

**EKSİ** Aksiyondan gayrı bir şey vadetmiyor, hikaye yok gibi bir şey






Yapım **Thing Trunk** Dağıtım **Thing Trunk** Tür **RPG** Platform **PC** Web **return2games.com** Çıkış Tarihi **28 Temmuz 2016**

# Book of Demons

Cehennemin dibine doğru uzanan bir yolculuk hikâyesi

Books of Demons uzun süredir oynadığım bir oyun. Ha yazdım, ha yazıyorum diyerek koskoca bir ayı geride bıraktım. Fakat bunun sebebi, aklıma yazı geldiği zaman aynı zamanda oyunun da geliyor olmasıydı. Anlayacağınız aklıma her Books of Demons geldiğinde oyuna girip saatlerce başından kalkamadım! Hack & Slash oyunlarını seven bir oyuncuysanız sıkı durun; Book of Demons sizi de kendisine kilitleyebilir!
Book of Demons tam anlamıyla bir hack & slash oyun yapısı sunuyor. Fakat bunu klasik mekanikleri ve grafikleri biraz değiştirerek yapıyor. Öncelikle oyunun görsellerinden de anlayabileceğiniz üzere bu yapımda "pop-up" bir dünya yaratılmış. Aslında yaratılan dünya "paper cut" yani katlanmış kağıtlardan başka bir şey değil. Başlangıçta garip geliyor olsa da kısa sürede bu tasarımın oyuna muazzam bir hava kattığını siz de göreceksiniz. Akabinde mekanik farklılıklar dikkatinizi çekecek.
Book of Demons'de önümüze geleni keserek ilerliyoruz ama ilerleyeceğimiz yol önceden belirlenmiş. Yani haritanın her noktasına ayak basamıyoruz. Onun yerine, sadece önümüze serilmiş yollardan ilerleyebiliyoruz ki oyunun en farklı ve en güzel noktalarından birisi de bu zaten. Nitekim düşmanın dilediği noktaya hareket edebiliyor olması, hem zorluk açısından hem de taktiksel oyun mekanikleri açısından ziyadesiyle iddialı olmuş.
Oyunda üç farklı sınıf bulunuyor olsa da yakın dövüşçü karakter bile saldırılarını belirli bir mesafeden gerçekleştiriyor. Bunu yaparken kılıç sallamak yerine ileri geri hareket ediyor. Evet, belki kılıç sallama animasyonları yok ama hemen her türlü büyü için yaratılmış kocaman bir animasyon havuzu bulunuyor. Oyunu deneyim ettiğim süre boyunca birçok farklı düşman modeli ile karşılaştım. Gayet özgün olarak tasarlanmış düşmanların aynı zamanda birçok farklı özelliği bulunuyor. Başka yaratık yaratanlar, onlara bağlı yaratıklar ölünceye kadar zarar görmeyenler, yolumuza beton atanlar, zehir saçanlar ve daha niceleri... Fakat bir de teleport olanlar var ki aman diyeyim; sanıyorum en çok sinir bozanlar onlar! Düşmanlar bolca büyü ve yetenek kullanıyor ama bizim de elimiz armut toplamıyor.
Standart saldırı haricinde yapılacak her hareket, düşmanın başının üzerinde çıkan bir yuvarlak içerisinde belirtiliyor ve eğer elimizi çabuk tutarsak, bu yuvarlağa basılı tutup birazdan gerçekleşecek olan hareketi engelleyebiliyoruz. Eşya toplamak birçok hack & slash oyunda olduğu gibi büyük önem arz ediyor. Fakat bu oyundaki toplama mantığı da birazcık farklılık gösteriyor. Eşyalarımız fiziksel takılabilir eşyalar yerine kartlardan oluşuyor ve ücret karşılığı açabildiğimiz toplamda on adet kart yerimiz mevcut. Kartların kendi içlerinde farklı değerleri var. Onları da belirli büyülü kartları kullanarak güçlendirebiliyoruz. Arada bir şehre uğramak gerekiyor. Ancak bu sayede gerekli güçlendirmeleri yapabiliyoruz.
Book of Demons'un en güzel özelliğiyse içerisine dalabileceğimiz bölümün uzunluğunu kendimiz belirleyebiliyor olmamız. Yani beş dakikalık bir macera da yaşayabiliyoruz, 30 dakikalık da! Tamamen bize kalmış durumda. Eh, pek tabii kazandığımız ödüller de ona göre değişiklik gösteriyor. Ben hep en uzun modlarda oynadığım için oyunda rahatça ilerledim. Yine de oyunun sonunda karşımıza çıkan The Archdemon savaşında biraz zorlandım.
Demem o ki bu oyun çok eğlenceli ve çok kaliteli! En büyük sorunu karakterin yavaş ilerliyor olması. Bir de bölümlerde daha fazla çeşitlilik olsaydı daha iyi olurdu gibi geldi bana. Onun haricinde gerçekten denenmesi gereken muazzam bir yapım.
■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Dikkat çekici grafikler, farklı oyun yapısı, eğlenceli ve kendine bağlayıcı
**EKSİ** Bazen çok zorlaşabiliyor, farklı haritalara ihtiyacı var







Yapım **PlatinumGames** Dağıtım **SEGA** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360** Web **www.platinumgames.com/games/bayonetta** Çıkış Tarihi **11 Nisan 2017**

# Bayonetta

## Yıllar seni eskitemedi be!

Aslına bakarsanız çok da eskitemedi diyemeyiz. Nereden baksanız 10 senelik oyun… Fakat vakti için gerçekten çok iyi bir aksiyon oyunuydu Bayonetta. En yakın rakibi Devil May Cry'la bile dalga geçercesine iyi bir oynanışa sahipti. Daha sonra sadece Wii U için Bayonetta 2 geliştirildi fakat sanmıyorum ki PC'ye gelsin…

Efendim bu kısa incelemede Bayonetta'nın nasıl halen iyi bir aksiyon oyunu olmaya devam ettiğinden bahsedeceğiz. Kendi kimliğini bulma çabasında olan karanlık bir cadıyı kontrol ettiğimiz oyunda cennetin güçleri gibi gözüken yaratıklarla amansız bir mücadeleye giriyor ve onları tekme ve yumruklarımızla karanlığın en diplerine yolluyoruz. Komboların haddi hesabı yok bu oyunda ve bir gamepad'iniz yoksa, işler klavyeyle hiç de kolay değil. Düşmanlarımızı patakladıkça Torture barımız doluyor ve iki tuşa birden basarak güçlü bir saldırı ile işlerini bitirebiliyoruz. Bölümlerin ortasında veya sonlarında çeşitli boss'larla da karşılaşıyor ve bunları da yine saldırılarımız ve QTE adındaki tuşlara doğru zamanda basma oyunlarıyla alt etmeye çalışıyoruz. Farklı silahlar, farklı yetenekler hep kazandığımız paralarla alınıyor ve bunlarla daha da güçlü düşmanlara karşı hazır hale geliyoruz. Bir çeşit skor mücadelesi de sayılan oyun, görsel anlamda PC'lerinizi kesinlikle zorlamıyor –ki keşke biraz zorlayacak ayarlar konup şöyle daha da güzel kaplamalarla buluştursaymış bizi. Oyunu daha önce konsollarda oynamış olanlar için pek bir yenilik yok ama bir kez daha oynamak hiç de fena gelmiyor ne yalan söyleyeyim. ■ **Tuna Şentuna**

### KARAR

**ARTI** Oynanış hala çok eğlenceli
**EKSİ** Görsellik üzerinde daha çok uğraşılabilirdi




Yapım **D-Pad Studio** Dağıtım **D-Pad Studio** Tür **Platform, Macera** Platform **PC, Mac, Switch** Web **www.owlboygame.com** Çıkış Tarihi **1 Kasım 2016**

# Owlboy

## "Dokuz sene beklediğimize değmiş" dedirten kaç oyun gördünüz ki?

Owlboy son dönemde giderek popülerleşen, pixel art tarzında tasarlanmış onlarca oyundan biri. Dokuz yılı aşkın süren geliştirme safhasının ardından nihayet piyasaya çıktı ve onlarca sene biriken onca beklentiyi sırtlayıp, bana göre fazlasıyla aşmayı başardı.

El çizimi grafiklere sahip bir platform oyunu olan Owlboy'da kahramanımız dilsiz bir baykuş olan Otus. Vellie adında, bulutlara kurulmuş bir kasabada yaşayan Otus, burnundan kıl aldırmayan kabilesinin kendisinden beklentilerini karşılamakta tekrar, tekrar ve tekrar başarısız olmuş bir arkadaşımız. Derken günün birinde ufak tefek görevler almaya başlıyor ve ufak tefek talihsizlikler ve rastlantılar sebebiyle kendisini başka bir canlıya kolay kolay nasip olmayacak denli büyük, güzel ve derin bir maceranın ortasında buluyor.



Oyunda zıplama tuşuna iki kez bastığımızda havalanıyor ve yere inme tuşuna basana kadar da havada kalıyoruz. Vellie'de başlayan maceramızda jetonları topluyor, birbirinden ilginç tiplerle karşılaşıp diyaloğa giriyor, başlarda korsanların söylentisinden bile korkarken sonraları ekranı kaplayacak denli büyük boss'ların üzerine gidiyoruz. Oyun her ne kadar bir platform oyunu olsa da yapılacak o kadar çok şey var ki, bu yarım sayfada anlatmakla bitmez.

Oyunun hikayesi birbiri ardına ziyaret edeceğiniz muhteşem mekanlara yetişemiyor gibi gözükse de aslında her karakter son derece özenle işlenmiş ve oyuna yedirilmiş durumda. Oyunda geçireceğiniz ilk birkaç saatin ardından ne kadar çok diyaloğu hatırladığınıza şaşırabilirsiniz.

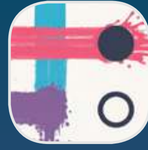
Owlboy kendi türünde bir başyapıt, bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Eğer platform seviyorsanız kaçırmanız düşünülemez bile. ■ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** El çizimi muhteşem grafikler, özenle yaratılmış devasa bir dünya
**EKSİ** Pixel art tarzını sevmeyenlere göre değil, kamera hareketleri, fiyatı pahalı







Tür **Puzzle** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

# Splashy Dots

## Fırçamın kiri!

Mobil oyunları seviyorum çünkü genellikle bağımsız yapımcılar tarafından geliştirildiklerinden, inanılmaz yaratıcı oyunlar ortaya çıkabiliyor. Bu ay çıkan ve oynanışıyla yüzüme bir gülümseme yerleştiren bu oyun ise bulmacanın hakkını veriyor. Her seviyenin bir resim tuvali üzerinde geçtiği bu oyunda, ekranın üzerinde olan siyah boyayı öteki noktalarla birleştirerek, en son hamlemizle içi boş olan noktaya ulaşmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken ise sanki bir ressam fırçasıyla o yolu çizmiş gibi bir görüntü elde ediyoruz ve her seviye sonunda ortaya çıkan boya darbelerinden oluşan resmi bir sergide görüyoruz. Oyunun tek eksisi birkaç bölümde bir karşınıza çıkan ve tam keyif alırken, "reklamları kapatmak istiyorsan para ver, değilse izle" pop-up'ları oldu. Başta çok can sıkıcı olmamasına rağmen bir yerden sonra illallah ettiriyor. Bu yüzden kaç kere oyunu kapattığımı bir ben biliyorum ama işte oyun keyifli, sonra mutlaka tekrar dönüyorsun. Ayrıca oyunun para sevgisi burada bitmiyor, üçü bedava olmak üzere altı mod ve her bir mod'un altında ise yaklaşık 630 bölüm bulunuyor. Ücretli olan her mod'un altında ise 900 bölüm var. Ama bana kalırsa ücretsiz bölümler oldukça fazla ve doyurucu. Hem 1890 bölüm kime yetmez ki? ■ **Puan: 7,0**

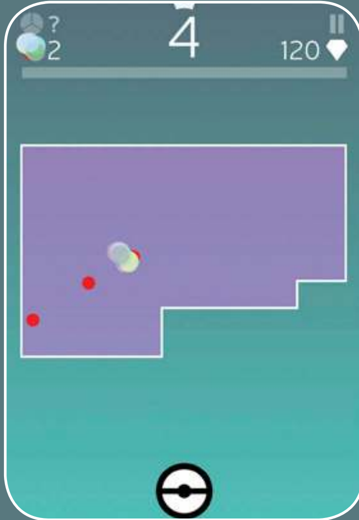


Tür **Bulmaca** Platform **IOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

# Scale

## Volfied geri döndü!

Hatırlar mısınız bilmem, benim küçüklüğümde neredeyse her bilgisayarda olan iki oyundan bir tanesi Volfied adında bir oyundu. Bu oyunda etrafta sürekli gezen yaratığı küçücük bir alan içinde bırakana kadar ekranı sağdan, soldan kesip dururduk. İşte Scale tam olarak o oyunun ruhani devamı diyebiliriz. Ancak ne yazık ki bu oyunda ekranı kafanıza göre bölemiyorsunuz. Bunun yerine oyun boyunca ekranın altında ortaya çıkan şekilleri sürükleyip ekrana bırakarak, onlara uygun şekillerde ekranı kesiyorsunuz. Oyunun beş adet modu bulunuyor ve bunları seviyenize göre veya sırasıyla öteki modlarda olan başarınıza göre açabiliyorsunuz. Oldukça başarılı olan bu seçenekler arasında, tıpkı Volfied'de olduğu gibi ekranı keserken dikkat edeceğimiz top sayısının arttığı oyun seçeneklerinin de dahil olduğu ilginç ve eğlenceli modlar da var. Canınız sıkıldıkça her fırsatta gireceğiniz ve başından kalmak dahi istemeyeceğiniz bu eğlenceli oyunu kaçırmayın! ■ **Puan: 8,0**






Tür **Arcade** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

# Bounzy!

## Gandalf savunması...

Türkler mobil oyun sektörünü neredeyse ele geçirmek üzere diyebilirim. Gün geçmiyor ki böyle güzel ve bağımlılık yaratıcı bir oyun daha sektöre giriş yapmasın. Gram Games'i zaten daha önceki oyunları Merged! veya 1010! ile tanımayan kalmamıştır. Her çıkardıkları oyunda olduğu gibi bu oyunları da bağımlılık yapıyor ve oldukça keyifli. Ekranın üstünden aşağıya doğru akın akın gelen düşmanlarını attığı büyü topları ile yok etmeye çalışan bir büyücüyü konu alan oyunumuzda eğlenmemek ne mümkün! Saldırılarımızı geliştirmek veya başka özel yetenekleri kullanmak için kullandığımız laboratuvar ve akademi, paranız oldukça sık sık uğrayacağınız iki yer. Oyunda klasik saldırımızı yaptığımız zaman toplamda 40 taneye kadar büyü topu gönderebiliyorsunuz. Bunların yanı sıra bir de her saldırışınızda rastgele olarak seçilen ve bu büyü topları sırasının önünde veya arkasında giden özel saldırılar var. Bu güçler sayesinde alan saldırısı yapıp birden fazla yaratığa vurabildiğiniz gibi, onları zehirleyerek tur atlayınca dahi zarar verebiliyorsunuz. Her turun sonunda bir boss ile savaştığınız ve kutu toplayabildiğiniz bu oyunda amacınız, yaratıkların saldırılarının veya kendilerinin ekranın altında bulunan, canını arttırabildiğiniz kale duvarlarını kırmasını engellemek. Kesinlikle sık sık aklınıza gelip dur bir el daha atayım diyeceğiniz bir oyun olmuş. ■ **Puan: 8,0**





## En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Real Car Parking 2017
2. A Word
3. Super Mario Run
4. Sniper 3D: Assassin
5. 101 Okey Plus

## En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Assassin's Creed: Identity
2. Plague Inc.
3. Football Manager Mobile 2017
4. Hitman Sniper
5. Minecraft: Pocket Edition



## En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Sniper 3D: Assassin
4. Clash Royale
5. Dr. Driving

## En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Modern Combat 5: Blackout
2. Daregon: Isometric Puzzles
3. Card Wars
4. Hitman Sniper
5. Earn to Die






Tür **Spor** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

# Football Blitz

### Ben tek, siz yoksunuz!

Ben onu bunu bilmem, futbol oyunu dendi mi akla online oynamak gelir. Ben ne yapacağım başkalarıyla oynamayacaksam bir spor oyununu? Sporun ruhunda var bir kere başkalarına karşı oynamak, mücadele etmek. O olmadı mı, istersen önüme dünyanın en iyi spor oyununu koy, yine de çöptür benim için. Football Blitz tam olarak bunu yapıyor. Karşımızda göze güzel gelen ancak buna rağmen herhangi bir online mücadele yapamayacağınız bir oyun var. Her takımda bir kaleci ve bir oyuncu bulunuyor. Hızlı oyun, dünya kupası gibi kendi kendinize yapay zekaya karşı oynayacağınız mod'ların yanı sıra, bir de aynı cihaz üzerinden kuş bakışı bir şekilde oynayacağınız başka bir mod bulunuyor. Eğlenceli bir mod olmasına rağmen oyunun çoklu etkileşimi tek telefona indirmesi bütün albenisini elinden alıyor. Üzgünüm Football Blitz, birinin gerçekleri söylemek zorunda. ■ **Puan: 4,0**

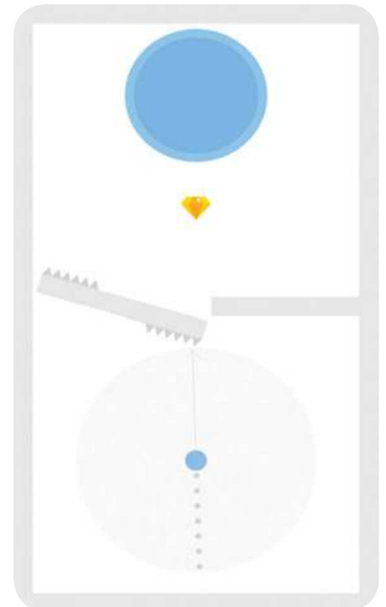



Tür **Arcade** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

# Ball Slide

### Saç baş yolmak işten değil...

Öncelikle bu yazıya Ball Slide oynadığım en zor oyunlardan birisi diyerek başlamak istiyorum. Oyundaki tek amacımız, küçük bir topu öteki büyük ve aynı renkteki topun içerisindeki alana bırakmak. Ama gerek bölüm tasarımları gerekse topu göndereceğiniz gücü hiçbir zaman tam olarak ayarlayamamanız buna ölümüne engel oluyor ve oyun bir anda hiç olmadığı kadar zorlaşıyor. Hatta iddialı bir şekilde söylüyorum, Flappy Bird ne kadar zorsa bu oyun da o kadar zor ama tek bir farkla, bu oyundan erkenden çıkmak, uzaklara doğru koşmak istiyorsunuz. En azından benim üzerimde oluşturduğu etki bu oldu. 100 bölümü var ancak daha ilk birkaç bölümde havlu atmanız mümkün. Eğer zor oyunlardan hoşlanıyorsanız bir saniye bile durmadan direkt bu oyunu indirin ve zorluğun verdiği keyfi çıkarın.. ■ **Puan: 6,0**



■ **Cantuğ Şahiner**

# Diablo III

## Rise of the Necromancer

*Diablo evreninin en fazla beklenen sınıflarından biri geri dönüyor.*

**syf.87**






MÜCADELEYE KATIL
overwatchsampiyonasi.com

## Türkiye'nin en iyi 16 takımı belli oldu!

Türkiye Overwatch Şampiyonası'nın İlkbahar Sezonu'nda şampiyon belli oldu. Nefeslerin tutulduğu finalde, galip gelen takım Hallediciler oldu. Team NVIDIA yayıncısı Ferit "wtcn" Karakaya'nın sunumu eşliğinde, TSİ 21:00'da Twitch.tv/NvidiaGeForceTR kanalından canlı yayınla başlayan Büyük Final büyük mücadele ve kaosa sahne oldu. Hemen hemen aynı kadrolarla karşılaşılan maç Kazananlar Grubu galibi Hallediciler ile Kaybedenler Grubu galibi Royal Bandits arasında oynandı. İki şampiyona favorisinin büyük ödül için mücadele ettiği final karşılaşmasının son haritasında Milli takım oyuncularından Yaga ve Royal Bandits oyuncusu Lou2Hot'ın Genji Ulti'leriyle tempoyu koruduğu maçta normal sürede iki takım da 3'er skor elde ederek maçı uzatma sürelerine götürdü. Verilen birer dakikada Payload'ı mümkün olduğu kadar ileri ittirmeye çalışan iki ekipten, Royal Bandits'in Overtime'a taşıdığı uzatmalarda Yaga'nın Genji Ulti'siyle takımı dağıtması sonucu Hallediciler'in gerisinde kaldı. Haritayı 5-4 kazanan Hallediciler, seriyi de 3-2 yaparak, Türkiye Overwatch Şampiyonası'nın İlkbahar Sezonu Şampiyonu ünvanını elde etti. Şampiyona birincileri Hallediciler, nakit 1800TL, 6 adet GeForce GTX 1060 AMP! Edition ve 6 adet HyperX Alloy FPS kazanırken, ikinci Royal Bandits takımı nakit 900TL, 6 adet Viewsonic VX2457 ve 6 adet HyperX Fury DDR4 4GB RAM sahibi oldu. Şampiyona üçüncüsü ArminA Game Center takımı ise 6 adet HyperX Cloud Stinger kazandı. Şampiyonanın Monster Valuable Player'ı ise, seyircilerin belirlediği oylar ile Hallediciler takımından Yaga olarak belirlendi. Yaga, ABRA A5 V10.2 15.6" Gaming Laptop'un sahibi oldu. ■

# Warframe

## Açık dünya sistemi geliyor!



Co-op bir oynanışa odaklı olan Warframe, gelecek olan güncellemesi ile oyunda daha önce hiç görmediğimiz bir sisteme merhaba diyecek. Açıkçası Warframe'i temel oyun yapısından uzaklaştıracak olan bu sistem ile oyun belki çok farklı bir yön kazanmayacak ama rotasını bir miktar değiştirecek. Başlıktan da anlamış olduğunuz gibi Warframe'e açık dünya konsepti geliyor! Yapımcı Digital Extreme, Plains of Eidolon isimli büyük güncelleme hakkında çeşitli bilgiler verdi. Yeni açık dünya haritasının ismi Landscape olacak. Landscape'de gece gündüz döngüsü içinde, Cetus isimli şehirde oyunda ilk defa göreceğimiz görev türleri ile NPC'lerden çeşitli görevler alıp maceralara atılabileceğiz. Haritanın gece gündüz döngüsü yaşayan dünyaya da etki edecek ve gece karşılaşacağımız tehlikeler çok daha zorlu olacak. Bunun yanında yeni silahlarla beraber görevlerde daha etkili olabileceğiz. Üstelik silahlarımızı isteğimize veya ihtiyacımıza göre özelleştirebileceğiz. Hatta silahlarımızın her birine bir isim koyabileceğiz. Warframe bu güncelleme ile beraber bambaşka bir yola henüz sapmamış olsa da bu yolun temellerini atmış olabilir. Tabii yine de oyunculardan gelecek olan değerlendirmeler ile beraber Digital Extreme oyunun kaderi için önemli bir karar verecek gibi görünüyor. ■ **Enes Özdemir**

# Bless Online

## Bless, yeniden yapılandırılıyor!

Uzun zamandır beklenen MMORPG'ler arasında zirveye oynayan oyunlardan biri de hiç şüphesiz Bless Online. Uzakdoğu'da beta testleri başlayan Bless Online, henüz belirlenmemiş bir tarihte batı pazarına da ulaşacak. Ancak yapımcı firma Neowiz, Uzakdoğu'da başlayan beta sürecinden öyle pek de memnun değil. İstatistiklerin de Bless'in pek de iyi bir yolda gitmediğini yansıtması üzerine Neowiz, oldukça kritik bir karar aldığını duyurdu. Buna göre oyun batı pazarına ulaşmadan önce yeniden yapılandırılacak ve oyun sitemlerinin tamamı bir kez daha elden geçirilecek. Yapımcı firma oyunu yeniden yapılandırırken bazı üç ana başlık belirlediğini ve bu başlıkları takip edeceklerini belirtti.

Buna göre ilk olarak Neowiz'in amacı oyunun her şeyini elden geçirecek olması. Bless'e dair ne varsa tüm sistemler kontrol edilecek ve sistemler üzerinde yeni fikirler uygulanacak. İkinci olarak ise yapımcı firma eğer beğenilmeyen bir sistem varsa, oyunun tümüne mal olsa da bu sistemi terk etmeyi amaçlıyor. Son olarak ise mevcut oyunun yanında birçok yeni içerik oyuna eklenecek. Yapımcı Neowiz, oldukça ciddi bir karar aldı ve bakalım bu karar Bless'in gidişatını nasıl etkileyecek.

■ **Enes Özdemir**



# Diablo III: Rise of the Necromancer

## Necromancer ve 2.6.0 güncellemesi Sanctuary'ye ayak bastı.

2014 yılında yayınlanan eklenti paketi Reaper of Souls'un ardından oldukça sessiz günler geçiren Diablo III, sonunda yeni DLC'si olan Rise of the Necromancer ile bizlere merhaba dedi. 15 Euro'ya satılan bu DLC, adından da anlaşılacağı üzere Necromancer'ı oynanabilir sınıf olarak bizlere sunuyor. Ayrıca unutmadan eklemekte fayda var; bu DLC'yi satın alanlara iki yeni stash tab'ı ve karakter slot'u, portre, pet ve yeni bir banner da verilmekte.

Gelelim Necromancer sınıfına... Karanlık büyülerde uzmanlaşmış olan Necromancer'ların yaptıkları büyülerin hemen hepsi kan ve kemikten oluşuyor desem, herhalde ne kadar acımasız olduklarını vurgulamış olurum. Daha ilk haftasından solo liderlik tablosunda birinciliğe oturmasıyla ne denli güçlü bir sınıf olduğunu da göstermiş durumda.

Büyü kaynağı olarak Essence kullanıyor ve tıpkı Barbarian gibi bu kaynağı doldurması için etrafındakilere zarar vermesi gerekiyor. Diğer sınıflardan farklı olan nokta ise öldürülen her düşmanın yerde bir ceset (kan ve kemik torbası) bırakıyor olması ve bu cesedi yürüyen iskelet, patlayan bir kan bombası ya da sağlık ve essence'i doldurmak için kullanılabilir olması. Bana sorarsanız bunun bir artısı bir de eksisi bulunuyor. Eğer etrafta çok sayıda düşman yer alıyorsa bu katbekat güçlenmemize olanak tanırken, greater rift boss'ları gibi noktalarda ise olumsuz olarak geri dönüyor. Sonuçta etrafta ne kadar düşman, yerde bi' o kadar kan ve kemik torbası demek!

Sınıfın en eğlenceli noktası ise adeta bir ordu gibi dolaşabiliyor olmak. Command Skeletons ve Skeletal Mage yeteneklerini aynı anda seçtiğimizde, yaklaşık 20 kişilik bir iskelet ordusuna sahip oluyoruz. Bu orduyu yine Command Skeletons ismi verilen yeteneği kullanarak istediğimiz tek bir düşmana yönlendirebiliyoruz. Bildiğiniz, uçarcasına saldırıya geçen onlarca iskelet!

### Yeni güncelleme

Ve gelelim Rise of the Necromancer ile birlikte yayınlanan 2.6.0 güncellemesine. Öncelikle bu yama ile birlikte Adventure moduna üç yeni bölge eklendi ve isimleri de şöyle; Shrouded Moors, Temple of the Firstborn ve The Realms of Fate. Bu üç bölgeye de ulaşmak için Rise of the Necromancer paketini satın almış olmanıza gerek yok. Bölgelere de haritayı açarak Act II ve Act IV'ten ulaşabilirsiniz.

Bir diğer yenilik olan Challenge Rifts, daha önceden Blizzard tarafından ayarlanmış karakter ile oynadığımız bir mod. Bu modda karakterimizin eşyaları, yetenekleri hatta gireceğimiz rift bile daha önceden hazırlanmış. Amaç bizden istenen sürede burayı tamamlamak. Başarılı olduğumuzda ise tabii ki ödülsüz bırakılmıyoruz. Ödülümüz bir adet Cache oluyor ve içinde de çeşitli materyaller barındırıyor. Üzülmeyin, başarısız olduğumuzda elbette yeniden deneyebiliyoruz. Tüm bunların yanında sınıflara yapılan iyileştirmeler ve düzenlemeler de cabası.

Sonuç olarak; iskeletleri kontrol eden ve düşmanın üzerine salan, yerdeki cesetleri kan ile patlatarak etrafa zarar veren, düşmanlarının ruhunu emen (Ver coşkuyu!) Necromancer sınıfı ile oynaması oldukça keyifli. Eğer Diablo'yu seviyorsanız ve diğer sınıflardan da yavaş yavaş sıkıldıysanız, mutlaka denemenizde fayda var. Yine de biz yeni bir eklenti paketi ya da belki de Diablo IV beklerken, sadece bir sınıf eklenmesi ve bunun da parayla satılması... Olmadı Blizzard! ■ **Emre Öztınaz**





# Sihirdar Postası

## Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

League of Legends bunca senedir neden hala MOBA sektörünü domine eden oyun konumunda? Neden yıllardır bitmek tükenmek bilmeyen bir heyecanla Sihirdar Vadisi'nin yolunu tutuyoruz? Temelde baktığınız zaman amacımız sürekli aynı aslında.

*Oyuna sürekli olarak yeni mekanikler eklenmesi, olağan veya geniş çaplı yamalarla monoton bir yapıdan sıyrılarak dinamik bir çizgide ilerlemesi,* ***League of Legends****'ın en büyük artısı*

Rakibin kulelerini yık, üssünü patlat. Ancak bu süreç söylendiği kadar basit işlememekle beraber, Nexus'u yok etmek olan nihai hedefimize neredeyse her geçen gün farklı bir yoldan ulaşmaya çalışıyoruz. Riot'un, League of Legends'ın uzun yıllardır ayakta kalmasını ve öncü olmasını nasıl başardığı konusunda herkesin birçok fikri olabilir. Benim bakış açıma göreyse oyuna sürekli olarak yeni mekanikler eklenmesi, olağan veya geniş çaplı yamalarla monoton bir yapıdan sıyrılarak dinamik bir çizgide ilerlemesi, League of Legends'ın en büyük artısı. Gün geçmiyor ki yeni bir yama, yeni bir şampiyon görmeyelim. Her bir yamada her bir sezon güncellemesinde içeriklerin oyuna neler kattığını test ede ede oyundaki beşinci yılımı geride bıraktığımı fark ettim. Özellikle yeni bir şampiyonun oyuna eklenmesi, tüm League of Legends, oyuncularında küçük veya büyük heyecan yaşatır. En son Xayah ve Rakan çiftinde yaşadığımız bu heyecan, bu defa Kayn ile devam edecek. Yeni şampiyonumuz Kayn'ı detaylıca ele almadan önce eski bir dostumuzu ziyaret etmemiz gerekiyor. Bu dostumuz ise bir süredir Sihirdar Vadisi'nde kayıplara karışan Urgot'tan başkası değil.

Açıkçası Urgot bir süredir eski cazibesini yitirmişti. Riot çok geçmeden bu durumun farkına vardı ve önümüze yeni bir Urgot koydu. Tabii ki Urgot'un yeniden tasarlanmasının tek nedeni bu olamaz; ama oyun içi dengelemelerin de hesaba katılarak Urgot'un yeniden tasarlanmasının oyuncular arasında kulaklara hoş geldiği bir gerçek. Geçtiğimiz ay şampiyonun yeteneklerini ilk kez League of Legends'ın

resmi Instagram sayfasından izlediğimizde ise inanılmaz heyecanlandık. İşten eve dönerken üç arkadaş "Urgot ne güzel olmuş yahu!" nidalarıyla evin yolunu tuttuk. Henüz Urgot'un yenilenmiş halini Sihirdar Vadisi'nde ne zaman göreceğimiz belli değil. Bu konuda yapılmış resmi bir açıklama yok. Tabii siz bu yazıları okuyana kadar Riot ne yapar bilinmez. Belki de yeni Urgot'u tekrar sahalarda görürüz.
Gelelim Urgot'un yeteneklerine. Urgot'un bacakları artık daha gelişmiş ve daha tehlikeli. Bu durum bacakların Urgot'un bedeninden bağımsız olarak dönmesini sağlıyor, ancak Urgot pasif yeteneği Dehşet Saçar ile bacakları yönünde bir saldırı yaparsa koni şeklindeki bir alana hasar veriyor. Şampiyonun yeni Q yeteneği olan Çürüten Bomba ise eski Q ve E yeteneklerinin karışımı gibi. Belli bir alana asit bombası fırlatan Urgot, bu yetenekle hem rakibe hasar veriyor hem de onları yavaşlatıyor. W yeteneği olan İmha ise eski W yeteneğinin çok daha geliştirilmiş bir versiyonu. Urgot, İmha ile yine bir kalkan kazanıyor ve yavaşlatma etkilerine karşı direnç kazanıyor. Kalkan süresince Urgot daha yavaş hareket etse de kazandığı saldırı hızıyla rakibe hızla hasar verebiliyor. Ancak Dehşet Saçar ve İmha kombo şeklinde kullanılabiliyor ve çok daha büyük hasarlar verebiliyor. Yeni E yeteneği Horgörü ise Urgot'un rakibin üzerine atılmasını ve -Volibear'a benzer şekilde- rakibini tutup diğer tarafa fırlatmasını sağlayabiliyor. Urgot'un gerçek bir cellat olduğunu daha iyi gördüğümüz yeteneği ise ultisinde gizli. Urgot eski Q yeteneğine benzer bir şekilde rakibe bir Hex-Delgi fırlatıyor. Bu eşya rakibi deliyor, ona yapışıyor, hasar veriyor ve yavaşlamasını sağlıyor. Ancak rakibin canı belli bir oranın altında ise Urgot ultisinin ikinci aşamasında bu delgiye bir zincir atabiliyor ve rakibi kendine çekiyor. Rakip Urgot'a ulaştığında ise acımasız bir infazla yok ediliyor. Urgot'un yeni hali bir hayli ilgi çekici ve oynamak için sabırsızlanıyorum. Ancak çoktan denediğim ve kendi adıma daha çok heyecan duyduğum şampiyon ise Kayn oldu. ■ **Enes Özdemir**

**Rift Rivals Kazananı 1907 Fenerbahçe Oldu!**

Rus takımları ve Türk takımları arasında gerçekleştirilen Rift Rivals TR vs. RU mücadelesi çok heyecanlı maçlara sahne oldu. Türkiye'den KMF şampiyonu BAUSuperMassive'in yanı sıra 1907 Fenerbahçe, Oyunfor Crew ve Team Aurora katıldı. Rusya'yı temsilen ise Virtus.Pro, Vega Squadron, Vaevictis ve M19 takımları turnuvada yerini aldı. 1907 Fenerbahçe ve Vega Squadron arasında gerçekleşen final mücadelesinde temsilcimiz rakibini adeta süpürdü ve 3-0 ile turnuvanın galibi oldu.

Kayn daha çok orman rolünde tercih edilen bir şampiyon. Kayn, Q yeteneği Karanlık Hasat ile ileri doğru atılıyor, ardından kendi etrafında dönerken tırpanını savuruyor. W yeteneği olan Kasvet Dalgasında Kayn, Sion'un Q yeteneğine benzer bir alan oluşturuyor, elbette çok daha hızlı bir saldırı ile rakibi yavaşlatıyor.

Rhaast isimli bir darkin silahı taşıyan Kayn bu silahla adeta bir zihin savaşına girmiş durumda ve pasif yeteneğiyle, oyunun belli bir noktasından sonra gölge suikastçıya ya da darkine dönüşüyor. Bu dönüşümler ise temel yetenekleri güçlendiriyor.

Kayn'ın bir ormancı olabilmesinin en büyük etkeni olan E yeteneği Gölge Yolu ise şampiyonun duvarların içinde dolaşmasını ve bir gölge haline gelmesini sağlıyor. Bu yetenek ile Kayn rakip koridorlara ani baskınlar yapabiliyor.

Son olarak Davetsiz Misafir isimli ulti yeteneği, Kayn'ın rakibin içine girmesine ve Zed'in ulti yeteneğine benzer bir şekilde bir süre ortadan yok olup ani bir hasar vererek ortaya çıkmasını sağlayabiliyor.

# **Counter-Strike** Global Offensive

## MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Counter Strike oldukça uzun bir süredir hayatımda, neredeyse oyunlarla tanışmam kadar eski bir maziye sahip benim için. İnternet cafe köşelerinde daha 8-9 yaşlarımda oyunların büyülü dünyasına kendimi kaptırdığım zamanlardan bahsediyorum. Limon suratlı Max Payne'in grafiklerinde bile "Oha ya ne kadar gerçekçi!" diye sağa sola anlattığım bir döneme yakın Counter Strike ile tanıştım. O zamana kadar birkaç adet multiplayer FPS oyunu denemiş olsam da bunlar daha çok Half-Life ve Quake gibi herkesin birbirine bam güm girdiği, kaosun ve hızlı oyunun ön plana çıktığı, taktiksel oyunun ise ikinci planda olduğu yapımlardı. İlk kez Counter Strike oynadığımda ise takım stratejisine dayalı bir FPS oyununu ilk kez deneyim ediyor, başlarda en güçlü ve etkili silah saydığım –ve daha sonra yüzüne bakmadığım- M249 ile aval aval ortalarda dolanıyordum. O günden bugüne Counter Strike, teknik anlamda gelişmiş olsa da oyun yapısı anlamında neredeyse tamamen aynı kaldı. Buna rağmen Counter Strike'tan vazgeçemedim. Hayatımın büyük çoğunluğunda var olan Counter Strike, bugün CS:GO sayesinde hala benimle.




CS:GO'nun uzun süredir bir yenilik ile karşılaşmaması, aslında anlaşılabilir bir durum. CS, oyun sektöründe herkesin bildiği kült olmuş bir marka. Her FPS oyuncusunun CS ile en az bir anısı vardır. Bu derece ciddi bir sorumluluğa sahip olan oyunda, bir takım değişiklikler yapmak da öyle kolay değil. Valve, bu topa hiç girmiyor. Zaten uzun yıllardır ilginin hiç azalmadığı bir oyunda var olan düzenli çizgiyi bozmak da pek anlamlı olmazdı. Her şeyi geçtim, oyunun temel yapısı da yeniliklere pek elverişli değil. Yine de CS:GO mevcut haliyle yeterince eğlenceli ve bundan şikayetçi olan oyuncu sayısı yok denecek kadar az.

CS:GO sayfalarına ilk olarak Şubat 2016 sayısında başladık. Tam 18 aydır buralarda. LEVEL tarihinde de yeri çok özel olan bu sayıyla beraber, düzenli olarak her ay yazılan güzide bir CS:GO köşemiz oldu. 18 ay boyunca bu sayfalarda e-spor hakkında bilgiler, oyunun güncel gidişatı ve oyun taktikleri hakkında bilgiler vermeye çalıştım. Ancak gelin görün ki CS:GO'nun içerik açısından kısıtlı bir oyun olması her geçen ay bu sayfaların ortaya çıkmasını zorlaştırıyordu. Aynı şeylerden bahsedip siz ponçik okuyucularımıza yavaş yavaş monotonlaşmaya başlayan bir yazı dizisi sunmak istemiyorum. CS:GO'ya dair size verebileceklerim sadece bunlar olmasa da, yazı diliyle aktarılabilecekler konusunda her

zaman elimden gelenin en iyisini yapmaya çalıştım. Ağustos 2017'ye geldiğimizde ise CS:GO köşemizde artık yolun sonuna gelmiş bulunuyoruz. Veda sözlerine başlamadan önceyse CS:GO'yu monotonluktan uzaklaştıran tek şey olan operasyonların en sonuncusuna bakalım.




**Hydra Operasyonu Yayında!**

Hydra Operasyonu tam da uzun zamandır yeni bir operasyon gelmemesinden şikayetçi olduğum ve bu şikayetlerimde doruk noktasına çıktığım bir anda geliverdi. Elbette hemen içine daldım ve neler var neler yok kurcaladım. Açıkçası bir önceki operasyon olan Yaban Ateşi'ne göre daha kısıtlı bir içerik sunan Hydra, beni pek de tatmin etmedi. Hydra ile beraber daha önce olduğu gibi CS:GO dünyasına yeni topluluk haritaları katıldı. Daha önce Yaban Ateşi Operasyonu'nda bu topluluk haritalarında solo veya bir arkadaşımız ile çeşitli görevlere çıkabiliyorduk. Bu işi şimdi tek başımıza yapmamız mümkün değil ve bir arkadaşımız ile duo olarak girdiğimiz oyunlarda verilen çeşitli görevleri yapıyoruz. Bu görevlerde çeşitli silahlarda belirli miktarda düşman öldürmemiz isteniyor. Her bir görevi yaptıkça görevler daha da zorlaşıyor. İçeriği tamamlamaya odaklanırsanız, görevlerle uzunca bir vakit geçirebilirsiniz. Operasyon içinde Agency, Thrill, Black Gold, Austria, Insertion, Lite ve Shipped isimli yedi adet topluluk haritası bulunuyor ve bu haritalar ile operasyon süresi boyunca Basit Eğlence ile rekabetçi maçlara da dahil olabiliyoruz. Haritalar, adeta topluluk içerisinde ne denli yaratıcı insanlar olduğunu gösterir nitelikte. Özellikle Black Gold ile Shipped haritaları benim favorilerim arasında yer aldı.

Tüm bunlara rağmen Hydra Operasyonu daha önce de belirttiğim gibi bu kadar uzun süren bir operasyon açlığından sonra bana beklediğimi sunamadı. Valve'ın yeni bir operasyon için bizleri bu kadar bekletmesinin altında, farklı oyun mekaniklerine dayalı görevlerle karşılaşacağımız çok daha doyurucu içerikler yattığını düşünmüştüm ben. Ancak tekdüze görevlerle dolu ve solo olarak bile oynamaya izin vermeyen yeni bir operasyonla karşılaşmak gerçekten can sıkıcı bir durum. Eğer aynı haritalarda oynamaktan sıkıldıysanız Hydra operasyonundaki yeni haritalar rekabetçi maçlarda takımınızla beraber size yeni bir eğlence sunabilir; ancak böyle bir derdiniz yoksa çok da gerekli olduğunu düşünmüyorum. Basit Eğlence ve Rekabetçi modlara ücretsiz katılabiliyorsunuz; ama tekdüze görev paketi ile sıkıcı bir hikâye için 5.99 dolar vermeniz gerekiyor.

CS:GO sayfaları bu ay, bu yazıyla beraber sona eriyor, bu çok doğru. Ancak CS:GO efsanesi daha çok uzunca bir süre bizlerle olacak gibi duruyor. Milyonlarca oyuncuyu peşinde sürükleyen ve günümüz taktiksel FPS oyunlarını adeta domine eden CS:GO, aynı zamanda sahip olduğu oyuncu miktarından daha fazla izleyiciye sahip. Her ay gerçekleşen ve zaman zaman bu sayfalarda da yer verdiğim turnuvalarda milyonlarca izleyici canlı yayınlarda bu heyecana ortak oluyor. CS:GO bir gün sona erse bile, CS efsanesinin de sona ermeyeceğine, yepyeni CS oyunlarının gelecekte hayatımızın her anında rol alacağına neredeyse eminim. Counter Strike hep bizimle olacak ve görünen o ki daima sektörün en hit oyunları arasında yer alacak.

CS:GO sayfalarının sonuna gelsek de bu demek değil ki LEVEL'dan CS:GO tamamen eksiliyor. Elbette yeni bir haberde, çok önemli gelişmelerde, CS:GO'dan mahrum kalmayacaksınız. Ayrıca CS:GO hakkında sorularınız olursa, merak ettikleriniz olursa, stratejiler öğrenmek isterseniz veya sadece sohbet etmek isterseniz, derginin başında yer alan sosyal medya hesaplarımdan veya Steam üzerinden bana her an ulaşabilirsiniz. CS:GO'cular olarak iki muhabbetin belini kırar, Valve'a bol bol sallarız. Inferno'nun huzur verici radyosundan aktaracaklarım bu kadar. Headshot'ınız bol, rütbeniz yüksek olsun. "Good bye my friend!" ■ **Enes Özdemir**




*CS, oyun sektöründe herkesin bildiği kült olmuş bir marka. Her FPS oyuncusunun CS ile en az bir anısı vardır.*

# Hearthstone

## Aldatıcı basit. Delicesine FUN!

Merhaba sevgili dostlar, bu ay Ağustos ayının ortasında oyuna eklenecek olan Knights of the Frozen Throne genişleme paketi ve yeni gelen kart güncellemesi hakkında size bir bilgilendirme yazısı yazdık. İyi okumalar.

**"Frozen Throne"**

Frozen Throne… Bu kelimeyi uzun süredir duyuyoruz. Warcraft 3 zamanlarından, Arthas'ın hayatının nasıl değiştiğini oynadığımız zamanlardan… Daha sonra ise World of Warcraft'a ek paket olarak geldi. Buz Tahtı'ndan kalkan Arthas'ı durdurmaya çalışıyorduk. Evet, bu tema şimdi de Hearthstone'da ve sadece kartları değil, Hero'ları da değiştirmeye geliyor! İlk kez Çin'in resmi Hearthstone sayfasından bir sızıntı ile karşımıza gelen ek pakette neler var hep birlikte bir göz gezdirelim. Yayımlanan görselde gördüğümüz üzere her karakter değişmiş bir halde duruyor önümüzde. Rexxar'a açılanan kart ile bunun mekaniğini gösterdiler. Bir kart oynuyorsunuz ve bu kart bir efekt ile geliyor ve kahraman gücünü değiştiriyor. Örnek vermek gerekirse; Rexxar'ın kartı Deathstalker Rexxar'ı oynadığınızda boarddaki tüm askerlere 2 hasar veriyorsunuz ve Rexxar'ın kahraman gücü artık "Craft a custom zombeast" olarak değişiyor. Hero power'ınız ile, özelliklerini sizin seçeceğiniz bir zombeast yaratıyorsunuz. Hero'nuzu değiştirecek olan kartlar Legendary olacak ve Hero resminizi de değiştirecek. Her Hero'da bu tarz bir değişim bekliyoruz.
Oyuna yeni bir keyword ekleniyor. "Lifesteal" yani bir minyon ile vurduğunuz hasar kadar Hero canınız doluyor. Bu özellik hepimizi heyecanlandırdı! 135 yeni kart oyuna eklenecek. Oyuna bu sene içerisinde hiç Solo Adventure getirmeyeceğini söyleyen Blizzard burada biraz sözünde durmuyor gibi. Çünkü bedava Solo Adventure'da Lich King ile karşı karşıya geleceğiz. Scourge liderlerini tek tek yenmemiz ve sonunda Lich King ile karşılaşmamız gereken bir yol koyuyor önümüze ve bunu yaparken eklemeyi de ihmal etmiyor, "En deneyimli Hearthstone oyuncularını bile zorlayacak bir meydan okuma olacak, fakat önünüzdeki yol ne kadar zorlu ise ödülü de o kadar büyük."

**Frozen Throne nedir, bizi neler bekliyor?**
**1-Lich King Kimdir?**

Arthas isimli bir prensti, bir zamanlar bir Paladindi. Uther, Jaina ve Magni'nin kardeşi Muradin yakın arkadaşlarıydı. İyi, güçlü bir gençti. Kötü adamlar Kel'Thuzad ve Mal'Ganis, Arthas'ın krallığında kötü işler yapmaya başladılar. Prensimiz Arthas da peşlerinden gitti. Kel'Thuzad'ı öldürmeyi başardı ve Mal'Ganis'in Northrend'e (karlı bir bölge, kar teması da buradan geliyor) kadar izini sürdü. Mal'Ganis'i ararken Arthas o intikam arzusuna öyle kapılmıştı ki daha fazla güçlenip Mal'Ganis'i öldürmek için her şeyi yapardı. Arthas Frostmourne adında çok güçlü ve lanetli bir kılıç buldu ve onu Mal'Ganis'i yenmek için kullandı. Fakat Arthas o kılıcı aldığı andan itibaren akıl sağlığını kaybetmeye başladı ve artık sadece Frostmourne'un fısıltıları ona rehber oluyordu. Lanetli kılıcının fısıltılarını takip eden çıldırmış bir kötü adama dönüştü adeta. Ardından Arthas babasını, Uther'ı, Sylvanas'ı, kendi adamlarını öldürmek ve Kel'Thuzad'ı hayata geri döndürmek gibi bir sürü kötü şey yaptı. Sonra, bu fısıltılar Arthas'ı The Frozen Throne isimli, içinde lanetli bir kaskın bulunduğu bir yere çağırdı. Kaskı giyince Arthas artık Lich King oldu. Lich King ölüleri diriltip onları kendi için savaştırma yetisine sahiptir. Lich King bütün

***The Frost Festival başladı!***
**Temmuz'un son haftalarında başlayan ve 3 hafta sürecek festival boyunca her hafta 1 bedava arena girişi kazanıyor ve daha fazla ödül kazanabilmek için arenaya 1-0 önde başlıyorsunuz. Ayriyeten festival boyunca her hafta bir kere, "3 arena oyunu oyna, Knights of Frozen Throne paketi kazan" görevi bulunuyor.**



***Frostmourne Kart Arkası***
**Ağustos ortasında gelecek olan genişleme paketi ile birlikte yepyeni bir kart arkasına da sahip olabileceksiniz. Nasıl, renkleriyle size, "Winter is coming..." demiyor mu?**

ölülerin ustasıdır. Minyonlarını kullanıp onları kendi için savaştırmak ve Icecrown Citadel isimli kendi şehrini yaratmak gibi şeylerle uğraşır, amacı bütün dünya yaşamına son vermektir.

**2-Hero Card'lar ne üzerine dayalıdır? Öncelikle, Death Knight nedir?**
Bahsettiğim gibi, Lich King ölüleri diriltip onları kendi askeri yapabiliyor. İyi savaşçıları Death Knight olmaları için diriltiyor, yani vücut formları aynı kalıyor (sadece derileri biraz ölü renkte ve gözleri parlar halde) ve olağanüstü güçler kazanıyorlar ve hala bir beyinleri var. Death Knight olma şerefine erişecek değeri olmayan savaşçılar ise akılsız yaratıklara veya Abomination yaratmakta kullanılan malzemelere dönüşürler. Kısacası, bunlar Lich King tarafından ona Death Knight olarak hizmet etmeleri için seçilmiş kahramanlardır. Yani bu hero kartlara: The Death Knight kartları diyebiliriz.

**3-Neden herkes gözleri parlayan birer zombi?**
Artık onlar bir Death Knight. Öncelikle bazı şeylere açıklık getireyim: Dediğim gibi, Lich King ölüleri diriltip kendi savaşçılarına dönüştürebiliyor. Yani savaşta, ne zaman iyi biri ölse, Lich King onu canlandırıp sadece kendi emirlerini izleyen ölümsüz bir askere dönüştürür. Örnek: Eğer 100 insan 100 ölümsüze karşı savaşıyorsa ve 20 insan ölürse, artık 80 insan 120 ölümsüze karşıdır. Tirion, durum böyleyken olabildiğince az insan kullanarak savaşmayı daha uygun bulmuştur. Bu yüzden en iyi savaşçılarından oluşan ufak bir grup ile Lich King'le savaşmaya gitti. Bu büyük savaşçılar da oyuncular. -World of Warcraft'ta Lich King'i ve bütün ölümsüz zımbırtılarını öldürüyoruz. -Ama bu Hearthstone expansionunun teması ise; ya Lich King'i yenemeseydik, o her şeyin kontrolünü ele geçirseydi ve herkesi Death Knight hizmetkarlara çevirseydi. Yani Jaina ve diğerleri ölüp Death Knight olarak geri doğsalar nasıl olurlardı bunları keşfedeceğiz. Bunlara hiç World of Warcraft'ta şahit olmamıştık.

**Hearthstone'da büyük pack açma değişimi!**
Hepimiz yaşamışızdır, pack açarken hep "keşke şu gelse ya" deriz, heyecanlanırız, Legendary bekleriz ve bir anda o açılan kartlardan biri turuncu parlar. Büyük bir iştahla açarız ama yine bizde zaten olan bir Legendary'dir... Başımız öne eğik en azından 400 dust, 1 epic kart yaparım deriz. Ancak Ben Brode ve takımı bunu değiştirmeye niyetli! Yeni yapılan bu değişiklik ile artık pack açışlarınızda sizde bulunan bir Legendary gelmeyecek. Yani her bir Legendary kart açtığınızda sizde olmayan bir Legendary olacak! Diğer bir güncelleme ise artık genişleme paketlerinden alacağımız ilk 10 paketten 1 Legendary kesin çıkacak. Bu yeni güncelleme Hearthstone'u eski haline döndürebilecek mi merakla bekliyoruz. ■

***Not: HS Türkiye bu son yazısıyla bizlere veda ediyor. Kendilerine şimdiye kadarki emeklerinden ötürü teşekkürlerimizi sunuyoruz. -Tuna***

**HS Türkiye Ekibi**
İbrahim "Oyp" Şahin
Batuhan "Izrutah" Üstüner
Kaya "KayFunk" Güzel
Çağrı "Footpad" Öztürk
Can "Ukio" Topsaç
Kemal Ata "Just0n3 " Koç
***facebook.com/hsturkiyepage***

# Galax GeForce GTX 1070 HOF

*Görüntüsü kadar performansıyla da göz dolduruyor.*

**syf.96**




# DONANIM

**Altın** 9,0 - 10 puan
**Gümüş** 8,0 - 8,9 puan
**Bronz** 7,0 - 7,9 puan




# AOC AGON AG241QG

165Hz tazeleme oranıyla tam oyunculara layık!

AOC'nin AGON ailesinden farklı bir modeli daha önce inceleme şansı bulmuştuk. 27 inç boyutunda ekranı ve 144Hz'lik tazeleme oranı sunan AG271QX modelinden sonra bu kez, onun daha küçük ekranlı farklı bir modeli ofisimize ulaştı. Bu yeni monitörün ayrı bir özelliği daha var, o da panelin 165 Hz tazeleme oranına sahip olması. Göze hoş gelen tasarımı, güçlü ergonomiyle birleştiren AOC, bu monitöründe de ekranı ayarlama seçenekleri getiriyor. Böylece ekranın yüksekliğini 130 dereceye kadar ayarlayabiliyor, pivot görünüme geçebiliyor veya ekranı öne veya arkaya doğru eğebiliyorsunuz.

AGON 241QG, NVIDIA G-Sync desteği gösteren bir monitör. Yani NVIDIA ekran kartınız varsa, bu monitörle oyunlarda görüntü yırtılmalarının önüne geçebilirsiniz. 165 Hz'e erişen maksimum tazeleme oranı ve 1 ms'lik tepki süresi gibi becerilerin de sahibi olan monitör, görüntüleme açıları olaraksa 170 dereceye 160 derece sunuyor. Bu nedenle IPS panellere kıyasla daha dar bir görüntü açısı sunduğunu söyleyebiliriz.

Günlük kullanımda elimizdeki modeli, daha önce incelediğimiz 27 inçlik ekrana kıyasla çok farklı yapan bir yanı göremiyorsunuz. 144Hz ila 165Hz arasında büyük fark yok. Aradaki farkı oyunlarda çok dikkatli gözler belki anlayabilir.

Elimizdeki AGON 241QG modeli de 165 Hz'lik tarama oranıyla bu konuda beklentiyi karşılayacak bir monitör. Tasarım hatları ve 24 inçlik paneliyle beğendiğimiz monitör, 2K çözünürlük sunmasıyla 4K çözünürlük arayanları düşündürebilir. AOC AGON 241QG'nin fiyatı ise 2909 TL olarak belirtilmiş durumda. ■ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** NVIDIA G-Sync, 165 Hz tazeleme oranı, döndürme seçenekleri, tasarım

**EKSİ** DVI, D-Sub yok, dar görüş açısı






# GALAX GeForce GTX 1070 HOF

Yeni bir markadan yeni bir kart

Geçtiğimiz sene Computex'te ortaya çıkan GALAX GeForce GTX 1070 HOF, NVIDIA GTX 1070 genlerini taşıyor, ancak muadillerinde de olduğu gibi fabrika çıkışında hız aşırtmaya uğramış olarak geliyor.

Eğer kasanız içini gösteren yapıya sahipse, GeForce GTX 1070 HOF'i ayrıca seveceksiniz. Zira beyaz gövdesiyle halihazırda şık duran kart, sistem çalıştığında buna bir de üst taraftaki beyaz LED'li Hall of Fame yazısıyla eşlik ediyor ve ortaya güzel bir görüntü çıkıyor. Elimizdeki kart, kuşkusuz GTX 1070 genlerine dayanıyor, ancak söylediğimiz gibi fabrika çıkışında hız aşırtmaya uğrayarak daha performanslı çalışıyor. Referans tasarım, standart saat hızı ile 1506 MHz frekansında çalışırken, elimizdeki kart 1657 MHz sunuyor. Bunun arttırılmış saat hızı noktasındaki karşılığı ise referans tasarımda 1683 MHz iken, yine bu kartta 1860 MHz oluyor.

Kartın bellek değeri 8 GB. Yine bellek saat hızıyla 8 Gbps sunan kart, bellek arayüzü genişliği olaraksa 256-bit değerini taşıyor. Kart için tavsiye edilen güç kaynağı 500 watt, kartın TDP değeri ise 150 watt olarak karşımıza çıkıyor.

GeForce GTX 1070 HOF, pin girişleri noktasında da referans tasarıma göre farklılık göstertiyor. Referans tasarımda 1 adet 8 pinlik slot yer alırken, GeForce GTX 1070 HOF'de bu slottan iki adet bulunuyor. Peki, kart ne kadar enerji tüketiyor. Hemen aldığımız sonuçları da bu noktada size iletelim: GeForce GTX 1070 HOF'den kart boştayken aldığımız değer 152 watt olurken, tepe noktada 470 watt'ı gördüğümüzü söyleyelim. Bu anlamda kart, Titan X'in referans tasarımıyla eşdeğer diyebiliriz.

Şu an piyasada bu kartı 1982 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.
■ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Özel tasarım, 3 fan, RPM tuşu, arka plaka, Brace Support, Performans

**EKSİ** Büyük yapı, tek HDMI portu





# Xiaomi

## Mi 6

Çinli firmanın yeni amiral gemisi!

Her ne kadar "amiral gemisi katili" tabiri OnePlus'ın üzerine yapışmış olsa da, Xiaomi'nin de ondan pek aşağı kalır yanı olmadığı açık. Özellikle geçtiğimiz sene Xiaomi Mi 5 ile ülkemizde adından epey bahsettirmiş olan Xiaomi, bu defa Mi 6 ile yeni bir dalga daha yaratmaya hazırlanıyor. Mi 6, çıplak gözle iyi görünen 1080 piksel çözünürlükte görüntü sunan 5.15 inç ekrana sahip. Telefonun piksel yoğunluğu, Galaxy S8'le kıyaslandığında kağıt üzerinde o kadar iyi değil, ancak telefonu kullanırken bunun farkına varmıyorsunuz. Mi 6'da işletim sistemi olarak güncel Nougat görüyoruz. Android 7.1.1 sürümünün özelleştirilmiş bir versiyonu olarak karşımıza yine MIUI arayüzüyle çıkan Mi 6, MIUI 8.0 sürümünü kullanıyor. Hazır yeri gelmişken, Mi 6'nın pil ömründen de bahsedelim. Mi 6'nın bataryası 3350 mAh kapasitesinde. Bu da ondan oldukça uzun bir pil ömrü beklememizi gerektiriyor pek tabii. Yaptığımız testler neticesinde de bunu gördük. Xiaomi Mi 6 da selefi gibi zamanının en güçlü telefonlarından biri oluyor. Mi 5'te Snapdragon 820 varken, Mi 6'da ise Snapdragon 835 işlemci yer alıyor. Ayrıca telefonda 6 GB RAM görüyoruz. Grafik birimi olarak ise Adreno 540 bulunuyor. Mi 6'da normal ve geniş açılı 2 kamera yer alıyor. Her ikisi de 12 MP iken, ana kamerada f/1.8 diyafram ile 4 yönlü optik imaj sabitleyici yer alıyor. Sahip olduğu özelliklerle halihazırda amiral gemisi telefonların tüm özelliklerini sunan Mi 6, 1999 TL fiyatıyla da açıkçası fazlasıyla iştah açıcı duruyor.
■ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** 6 GB RAM, fiyat, ekran, portre modu & 2x zum, güçlü hoparlörler
**EKSİ** microSD kart slotu yok, 3.5 mm yok, 1080p/60 kare yok, su koruması yok

86




LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

# Samsung

## 960 EVO

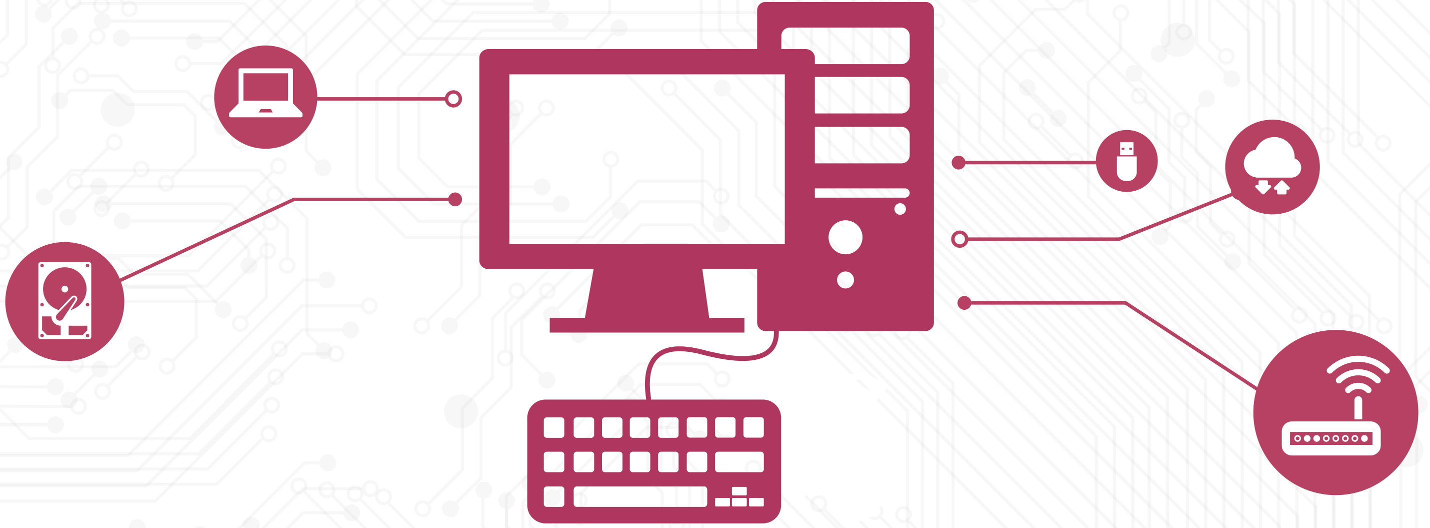
Oyuncular için üretildi!

Günümüzde her alanda hızın ne kadar önemli olduğu tartışılmaz bir gerçek. Özellikle de söz konusu oyuncularsa... Samsung'un NVMe arabirimi kullanan yeni SSD'leri de tam oyuncuların ihtiyaçlarını karşılayan cinsten bir depolama ürünü.
Sıralı yazma ve okuma hızlarını artıran Samsung Akıllı TurboWrite teknolojisini içeren ilk Samsung SSD ürünü olan 960 EVO, NVMe M.2 biçimi sayesinde kasanızda da yer kaplamıyor. Doğrudan anakart üzerine monte edeceğiniz bu SSD, 3200 MB/sn'ye varan sıralı okuma ve 1900 MB/sn'yi varan sıralı yazma hızları sunuyor. Okuma hızı 380.000 IOPS'ya, yazma hızı ise 360.000 IOPS'ye kadar ulaşabiliyor. Bu skorların sıradan bir SSD'ye göre yaklaşık 5-7 kat daha hızlı olduğu da çok açık ortada. Ayrıca performans seviyelerini ölçmek ve aşırı ısınmaya karşı koruma için de Dynamic Thermal Guard teknolojisi sunuluyor.
Test merkezimize gelen 500 GB (1100 TL) kapasiteli modelinin yanısıra 250 GB (700 TL) ve 1 TB (2100 TL) seçenekleri de mevcut olduğunu söyleyelim.
Sonuç olarak siz de bilgisayarınızda ya da notebook'unuzda üst seviye performans istiyor ve dosya kopyalamak, bilgisayarın açılış ve kapanış performansını artırmak gibi temel ihtiyaçlarınızın en hızlı şekilde gerçekleşmesini istiyorsanız bu ürün tam da size göre. ■ **Emre Öztınaz**

### KARAR

**ARTI** Yüksek okuma ve yazma hızları, ısınmaya karşı korumalı
**EKSİ** Yüksek fiyat

91



# **Teknik** Servis

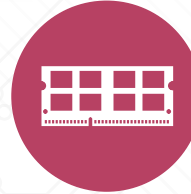
Sorularınız için **donanim@level.com.tr** adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

**S:** Ekran kartı konusunda kafam karışıkken birden ortaya RX 580 çıkıverdi! Benim de aklıma bir tane 1070 alacakken Crossfire yapmak geldi ve ben de soruya geçiyorum: Şimdi bir tane 1070 almak yerine aklıma iki tane 1060 almak geldi ve RX 580 çıktığı için aklıma da ondan iki tane almak geldi. Yani şimdi recep abi 2x 1060 yoksa 2x RX 580 mi? Emircan Fidan

***C:** SLI veya CrossFire pek tavsiye etmediğimiz konfigürasyonlar. Zira çoğu oyunun SLI veya CrossFire desteği zayıf ya da yok. Bu durumda ikinci ekran kartı olduğu için performansın iki katına çıkacağını zannediyorsun fakat durum öyle olmuyor. Üstüne üstlük kasada fazladan ısı oluşuyor ve günün sonunda bilgisayarın daha fazla elektrik harcıyor. Tek GTX 1070 en mantıklısı bu durumda. AMD alacaksan da VEGA'yı bekleyebilirsin.*

**S:** 750 lira civarı oyuncu ekipmanı toplamak istiyorum. Genellikle FPS tarzı oyunlar oynuyorum. Sence hangi ürünleri tercih etmeliyim? Mouse, mousepad, kulaklık ve klavye alacağım. Fevzi Alp Güleç

***C:** Oyuncu ekipmanlarında en çok öner verdiğim konulardan biri yazılım. Aldığının ürünün tam kontrolü elinde olmalı. Macro atama, ışıklandırma veya Firmware güncellemesi tek yazılım ile halledilebilmeli. Şu anda bunu en iyi başaran firmalardan biri de SteelSeries. Klavye olarak mekanik bir klavye almanı önerebilirim. Uzun ömürlü olacaktır. Tuş kalabalığı olmayan bir model arıyorsan Apex M400'e bakabilirsin. Fare olarak da tasarımı ve performansını sevdiğim Rival 300 CS:GO Hyper Beast Edition önerebilirim. Kulaklık konusunda Kingston'ın HyperX Cloud veya Cloud II modeline bakabilirsin. Mouspad olarak da SteelSeries QCK+, Rival 300 ile iyi gider.*



**S:** Sizlerin detaylı sistem incelemeleri sonrasında MSI Z170 GAMING M3, Intel i5 6500, MSI RX 480 GB, Kingston DDR4 2133 MHz 16 GB RAM, High Power Astro Lite 750 W parçalarından oluşan bir sistem kurmuştum. Sorunum ise şöyle: Skyrim SE ve bazı birkaç AAA oyunda bilgisayarım 60 FPS sabit sunmasına karşın ROME II, Mafia 3, Hitman Absolution ve birçok AAA oyunu oynarken oyun esnasında ani FPS düşüşleri yaşıyorum. Normal oynanış esnasında 60-72 FPS arasında giden bu oyunlar kamera açısı değiştiğinde 40-48 bazen 30 küsürlü FPS değerlerine düşüyor aniden ve bu da kasmalar yapıyor. Bu sorunu nasıl çözebilirim? BIOS, ekran kartı sürücüsü ve diğer sürücülerimi son sürüme yükselttim. İbrahim Yavuz Tatlı



***C:** Öncelikle sistemde bazı tutarsızlıklar var. K ibareli olmayan işlemci için Z170 yonga setli anakart şart değil. Tabii ki bu büyük bir sorun değil. İleriye dönük yatırım olarak değerlendirebiliriz. Yine bu sisteme 750W PSU fazla olmuş.*

# SATIN ALMA TABLOSU

**Recep Baltaş**'tan herkese göre PC önerileri...

| DONANIM TÜRÜ | GİRİŞ SEVİYESİ | ORTA SEVİYE | ÜST SEVİYE |
|---|---|---|---|
| **KASA** | Cooler Master CMP351 | Corsair Carbide Spec-02 | Aerocool P7-C1 |
| **ANAKART** | MSI B250M PRO-VDH | MSI B250M Bazooka | ASUS Crosshair VI HERO |
| **İŞLEMCİ** | Intel Core i3-7100 | Intel Core i5-7500 | AMD Ryzen 7 1800X |
| **İŞLEMCİ FANI** | Intel (Stok Fan) | Intel (Stok Fan) | Thermaltake Water 3.0 Ultimate 360mm |
| **BELLEK** | HyperX Fury Black 8GB 2666 MHz CL15 | HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15 | Corsair Dominator Platinum 32GB Kit 3200 MHz CL16 |
| **EKRAN KARTI** | MSI Radeon RX 460 2GB | MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G | Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming 8G |
| **SABİT DİSK** | Seagate 3.5″ 1TB Barracuda 7200 RPM | Seagate 3.5″ 1TB Barracuda 7200 RPM | Seagate 3,5″ 2TB Barracuda 7200 RPM |
| **SABİT DİSK 2** | OCZ Trion 150 120GB | Samsung 850 EVO 250GB | Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB |
| **GÜÇ KAYNAĞI** | Kasaya Dahil, 500 W | Kasaya Dahil, 650 W | Corsair RM750x 80 PLUS GOLD |
| **MONİTÖR** | ViewSonic VX2257-mhd 22″ – 2ms, FreeSync | ASUS 21.5″ VX228H – 1ms, 60Hz | ViewSonic 27″ XG2703-GS – G-Sync, 4ms, 165 Hz |
| **FİYAT** | **3000 TL** | **4350 TL** | **14100 TL** |

*500W PSU da yeterli olurdu. Oyunlardaki FPS düşüşleri çoğu durumda ısınma kaynaklıdır. Bu durumda ya ekran kartınız ya da işlemciniz ısınıyor olabilir. İşlemcide stok soğutucu kullanmadığınızdan emin olun. Yine oyun esnasında sıcaklıkları da MSI AfterBurner ile takip edebilirsiniz. Bu sayede ısınma kaynaklı bir frekans düşü olursa anında görebilirsiniz. Buna göre işlemci fanınızı değiştirebilir ya da ekran kartı fan ayarınızı AfterBurner ile yükseltebilirsiniz.*



**S:** i5 4690K (hız aşırtma ile 4.2GHz), MSI Gaming 5, 16 GB DDR3 RAM ve GTX 780 sistemim var. Yakın zamanda ekran kartımı GTX 1080 Ti ile değiştirdim. Sistemin geri kalan parçalarını ekran kartına darboğaz yapmayacak şekilde daha ne kadar kullanabilirim? i7 7700K'ye geçmek mantıklı mı yoksa 10nm işlemciler çıkana kadar beklemeli miyim? Mustafa Murat

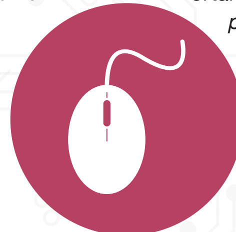
***C:** 4690K Haswell Refresh bir işlemci ve halen daha takdir edilesi bir performansa sahip. Eğer oyunlarda sorun yaşamıyorsanız kullanmaya devam edin. İlla bir yükseltme yapma ihtiyacınız varsa X299'u tercih edebilir ya da Cannon Lake işlemcileri bekleyebilirsiniz. Cannon lake bekleyemem derseniz Coffe Lake bu yıl piyasada olacaktır.*

**S:** Q8300 sistemim çöp olduğu için yaz tatiline doğru sistem toplayacağım. Bu sistemin amacı oyun oynamak. Ama öyle yüksek oyunları yüksek ayarlarda oynamak değil, GTA 5 düşük ayarlarda 30 FPS oynatsın yeter. Sistem için sadece anakart, işlemci, RAM ve olacak diğer bileşenler var (güç kaynağı vs). Sistem şu: MSİ A68HM Gaming anakart, AMD A8 7600 ve RAM seçimini size bırakmak istedim. Bütçem 750 TL. İntel tarafındaki önerilere açığım, AMD Ryzen'dan beklentim yok. Yani çıkıp da 350 TL'ye APU yapacaklarını zannetmiyorum. Furkan Behrem

***C:** Uzun vadeli kullanım için DDR3-2400 MHz bellek almanız yerinde olacaktır. Tabii ki A68HM'de her belleğin 2400 MHz'te çalışacağının garantisi yok. Intel tarafında ise Kaby Lake Pentium işlemci G4560 göz atılması gereken bir ürün. Ayrıca APU ömrünü doldurdu. Yükseltme yapamazsınız ve DDR3 platformunda takılı kalırsınız. DDR4'e geçmek daha mantıklı.*

**S:** Günlük kullanım için giriş seviyesi bir PC düşünüyorum fakat araştırma yaparken mini masaüstü PC'leri gördüm. Hem olumlu hem olumsuz yorumlar var da amacım en fazla Full HD film izlemek. Tavsiye eder misiniz ya da tercihim ne olmalı? Televizyona bağlayabilirim duruma göre monitör almayabilirim. Mutlu Şahin

***C:** Eğer az yer kaplayan, şık ve performansı da düşük olmayan bir PC istiyorsanız ASUS'un Kaby Lake işlemcili VivoMini modellerine bakabilirsiniz. İ7-7700 işlemci, SSD ve yüksek bellek kapasiteli bu ürünler her ne kadar yükseltmeye açık olmasa da çoklu ortam ve günlük kullanım için yeterli performansı sunuyor. Boyutları küçük olmasına rağmen oyun oynatabilen bir PC arıyorsanız da ROG GR8II modeline bakabilirsiniz. Ama hazır PC istemiyorsanız yakında piyasaya çıkacak olan Mini-ITX standardında AM4 anakartlarla kendinize güzel bir PC toplayabilirsiniz.*





# KÜLTÜR & SANAT

## *Karayip Korsanları:* Salazar'ın İntikamı

*En sevdiğimiz korsan günümüzü şenlendirmeye geldi.*

syf.103












## Ozzy Osbourne
### Black Rain

Eskilere yolculuğumuz devam ediyor. Bir neslin gündemine "sahnede civciv ezen iğrenç adam" olarak, haksız bir şekilde giren Ozzy halen buralarda. Bu ayın konuğu da 2007 yılında çıkış yapan Ozzy Osbourne'un Black Rain albümü. Albümde bizi bekleyen en güzel şeylerden biri Zakk Wylde'ın yer almasıydı. Zakk'ın gitar tonu, Riff'leri vs. 50 km öteden tanınıyor o nedenle albümü dinlemeye başladığınızda yakalıyorsunuz konuyu. Albüm kaya gibi çarparak başlıyor. Sizi bir ileri bir geri koltukta sallandırıyor. Akabinde onlar I Don't Wanna Stop söylerken siz de yerinizde duramıyorsunuz. (Tashih ederken de öyle oluyormuş. – Kürşat) Ozzy konuştukça keyiflendiriyor, Zakk gitarla araya girdikçe albüm sizi mest ediyor. Trap Door şarkısına ne ara geldiğinizi anlamıyorsunuz resmen. Trap Door da bir Black Label Society – Concrete Jungle tadı bırakıyor kulaklarda. Ozzy'nin en kötü albümü bile dünya çapında bir çok albümden daha başarılıdır. Müzik tarihinde fark yaratan bir kişi olmak bunu gerektirir. Yaşına rağmen çılgın işler yapan üstada sevgilerimizle... ■



## Dream Evil
### Six

Dream Evil'ı ilk Taksim DoRock'da klip olarak izlemiştim. The Book of Heavy Metal klibi dönüyordu ekranda. Klibe bakıp "bu ne be, Rammstein'a özenmişler ama çok acayip" demiştim klip için. Sonra bir gün Youtube'da gezerken H.M.J. şarkısına denk gelip "E.L.O. - Rock n' Roll is King gibiymiş" dedirtti, bende de iyice yer edindi. Sonrasında sayısız kez dinledim. Epik bir gazla yazılan şarkıların dinleyici üzerindeki etkisi inanılmaz boyutlarda. Godsmack nasıl bağırma isteği yaratıyorsa Dream Evil'ın da gitar ve baterisi de adamı kategorize ediyor. Bu albümün daha başından bizi iki kulağımızdan kavrıyor o gaz. Yetmiyor kollarımıza giriyor ve ileri doğru koşturmaya başlıyor. Sanki kendi başımıza şarkıyı dinlemiyoruz da bir lunaparkta Roller Coaster'a biniyoruz. Bu tarz gruplar yıllar içinde kendinden çok ödün verir. Müziği değişir, tadı değişir, soluğu değişir. Fakat Dream Evil'ı sanırım oda sıcaklığında ve havası alınmış kavanozda tutuyorlar heralde, en ufak değişiklik yok. Taş gibiler maşallah. 44 Riders şarkısının bünyenizde yaratacağı nabız artışına dikkat. ■



## Category VI
### War is Hell

Öyle bir grup düşünün ki vokalisti Ronnie James Dio, Freddie Mercury ve Bruce Dickinson'ı örnek alsın. (Çatı adayı gibi vokalist yapmışlar. – Kürşat) Gitaristi Judas Priest, Slayer, Iron Maiden, Gamma Ray, Helloween, Primal Fear, Iced Earth, Black Sabbath, Dio, Iron Savior, Blind Guardian, Stratovarius, Motley Crue, Ratt, Dokken, Kreator, 80's Metallica ve daha fazlasını odaklasın. (Fotoğraflarda bulanık çıkan Woody Allen karakteri hangisiydi? – Kürşat) Bateristi ise Motley Crue, Slayer meraklısı olsun. Anlam karmaşası değil mi? Lakin ortaya çıkan müzik çok tatlı! Albümün açılışı bir Holy Diver esintisi ile geliyor karşınıza. Vokalin ses tonu bu konuya çok uzak gibi dursa da olayın tam göbeğinde, bütün konuya hakim olduğunu hissettiriyor. Farklı tatları şarkılar arasındaki değişik ambiyanstan yakalıyorsunuz. Kişisel yorum olarak vokali çok başarılı buldum lakin bu vokal haricinde grubun geri kalanı da oldukça nefis bir uyum içinde. Angela Gossow'u koysanız da çatır çatır müzik yaparlar, onu çıkartıp Ferhat Göçer de koysanız Sayın Göçer'i ritme uydururlar. ■










## Warrant
Louder Harder Faster

Bu ayın son konuğu Amerikan Glam Metal grubu Warrant. Hemen konuya girelim, arkadaşlar bu güzide albüm olabildiğince eğlenceli ve hızlı. Albümün bazı noktalarında "Bon Jovi mi o?" diye kafanızın karışabilmesi bile olası. Vokal ağırlığı ile enstrümanların baskınlığı çok güzel dengelenmiş. Birbirini delip geçmeden paşa paşa müziğini yapmış kabarık saçlı dostlarımız. Louder Harder Faster'ı açar açmaz albüme ismini veren şarkı karşılıyor bizi. Riff'ler zaten buram buram OW YEEEAA-AH diye bağırıyor. Şarkı döndükçe kafanızda motosikletler, kısa şortlu bikinili kızlar, siyah güneş gözlüklü abiler ile birlikte ışık ışık, alev alev konser sahneleri canlanıyor. Bir Glam Metal grubundan başka ne beklenebilirdi ki zaten, sucuk ekmek mangal partisi hayal ettirecek hali yoktu bizlere... Albüm içinde tek bir şarkıyı diğerlerinden ayırdığım durumlardan örnek olarak Big Sandy'yi ayrı bir yere koyuyorum. Görüldüğü yerde alınası ve sabahtan akşama kadar dinlenesi bir albüm notunu düşerek bu albümü de rafa kaldırıyoruz. ■



## Dunkirk

Bizim neslin okuduğu on tane savaş romanı varsa kesin onlardan biridir Dunkerque Cehennemi. Haliyle filmin ilk duyurusu yapıldığında ne kadar muhteşem bir şeyle karşılaşabileceğimizi de üç aşağı beş yukarı tahmin ediyorduk. Bu ayın hatta bütün senenin en izlenesi yapımlarından olan Dunkirk ile savaşın dramatik boyutuna geri gidiyoruz. Christopher Nolan'ın İkinci Dünya Savaşı'nın kaderini belirleyen olaylardan biri olan Dunkerque Tahliyesi'ni konu edinen filmi, yüzbinlerce İngiliz ve müttefik askerlerinin, düşman askerleri tarafından etrafının sarılması ile başlar. Arkaları deniz olan bir yerde sıkışan askerler, düşman saldırısına karşı çaresiz bir durumda kalırlar. Başrollerinde Mark Rylance, Kenneth Branagh ve Tom Hardy'nin yer aldığı filmin kadrosunda ayrıca Jack Lowden, Aneurin Barnard ve ilk kez film deneyimini yaşacak olan Fionn Whitehead ile Harry Styles da yer alıyor. İnsanlar şimdiden filmin Christopher Nolan'dan çıkan en iyi şey olduğunu söylemeye başladılar bile, bakalım izledikten sonra siz neler düşüneceksiniz? ■



## Karayip Korsanları: Salazar'ın İntikamı

Bazı yapımlar vardır, sizle birlikte büyür. Örneğin Batman. İlk izlediğimde 1989 yılında 5-6 yaş civarındaydım. Babama sürekli "orada ne yazıyor, ne dedi" diyerek bütün sinemanın sabrını zorlamıştım. Joker'in Jack Nicholson olduğu, Tim Burton'un şaheserini izlemiş (tabii o zamanlar bu isimler hakkında en ufak fikrim yoktu) biri olarak 89'dan günümüze doğru çıkan her Batman filminde ayrı bir heyecan yaşadım. Sonrasında Karayip Korsanları da aynı mentalite ile nesilden nesile büyüyerek günümüze geldi. 2003 yılında yayınlanan ilk filmin üzerinden tam 14 yıl geçmiş. Bu 14 yılda sanırım kendisinden hiç bir şey kaybetmeyen tek isim Jack Sparrow olsa gerek. Rol yeteneği, seriyi sürükleyici içeriğe olan bağlılığı ve katkısı, film dışında dünyanın en yetenekli, en kendi rolüne bürünebilen oyuncularından biri olması serinin devam gücünü de arttırıyor. Bu yapımda da Sparrow'un başına gelen garip olaylara gülüyor, yeri geldiğinde hüzünleniyor ve yine çok başarılı sahnelerle dolu bir Karayip Korsanları filmi ile kendimizi korsanların arasında bulabiliyoruz. ■

■ İlker Karaş

# Çizgi Dünyalar

O Marvel evrenini de öldürebilir, ünlü edebiyat kahramanlarını da ve hatta kendisini de... Sağı solu asla belli olmayan Deadpool, karşınızda!

Diyeceksiniz ki ortada ne Deadpool filmi var yeni, ne de Deadpool'la ilgili başka bir olay; neden Deadpool bu ayın konusu oldu? Haklısınız; zaten genel olarak bu konuya dikkat etmeye çalışıyorum. Özellikle sinemada bir süper kahraman filmi varsa, o konuya eğilmeye çalışıyorum ama fark ettim ki yeni Deadpool filmi çıkana kadar dayanamayacağım. Ülkemizde –yanlış saymadıysam- 10 adet cildi yayımlanan Deadpool, JBC Yayıncılık'ın en popüler isimlerinden bir tanesi. Hatta Batman'le zaman zaman yarıştığı bile oluyor.
Deadpool'u özel yapan ne diye soracak olursanız da cevabı çok kolay: Normalde Marvel evreninde olması mümkün olmayan olaylar, Deadpool çizgi-romanlarında gerçekleşiyor. Bundan daha da iyisi, Deadpool 4. duvarı yıkıp okurlarla iletişime geçebiliyor ve tüm maceralarında ciddiyetten çok, şakalar ve komiklikler ön plana çıkıyor. Deadpool maceralarıyla ilgili bir diğer olumlu konu da her ciltte hikayenin sonlanması. Bir sonraki cilt yayımlanana kadar bekleme derdi yok, önceki olayları hatırlamaya çalışmak yok. Olaylar başlıyor ve muhteşem bir şekilde sonlanıyor.

### Kırmızı başlıklı katil

Açıkçası Deadpool çizgi-romanlarının hangi sırayla ülkemizde yayımlandığını araştırmaya pek çalışmadım ve zaten yayımlanma sırasının pek önemli olduğunu da düşünmüyorum. Ama şunu bilmelisiniz ki eğer Deadpool'a en ufak bir sempatiniz varsa bile tüm ciltleri okumalısınız.
Deadpool bu maceralarda neler yapıyor, size biraz bahsedeyim ve hatta en popüler olanından başlayayım: Deadpool Marvel Evrenini Öldürüyor. Bu macerada Deadpool'un ne yaptığını sanırım cildin adından ötürü hemen anladınız. Evet, o ölümsüz Marvel kahramanları bir bir Deadpool'un ellerinde can veriyor ve ba-

## Savaşa hazır

Çizgi-roman okurlarının büyük bir çoğunluğu süper kahraman figürlerine de meraklı. Siz de bunlardan bir tanesisiniz büyük ihtimalle ve eğer Deadpool'u da seviyorsanız, rafınıza bir Deadpool figürü iyi gidecektir. Kişisel olarak da sahip olduğum Marvel Now Deadpool Art Fx Statue adındaki bu figür, fiyat açısından da son derece makul ve gerçekten iyi gözüküyor. Detay açısından da, boyut olarak da benden tam not alan figür bir Deadpool logosundan tabanlığa oturuyor ve dilerseniz Deadpool'un eline kılıç yerine, üzerine istediğinizi yazabildiğiniz bir tabela da verebiliyorsunuz. Eğer bir yerlerden bulmayı başarırsanız (Çoğu yerde tükenmiş durumda.) mutlaka bu figüre sahip olun.





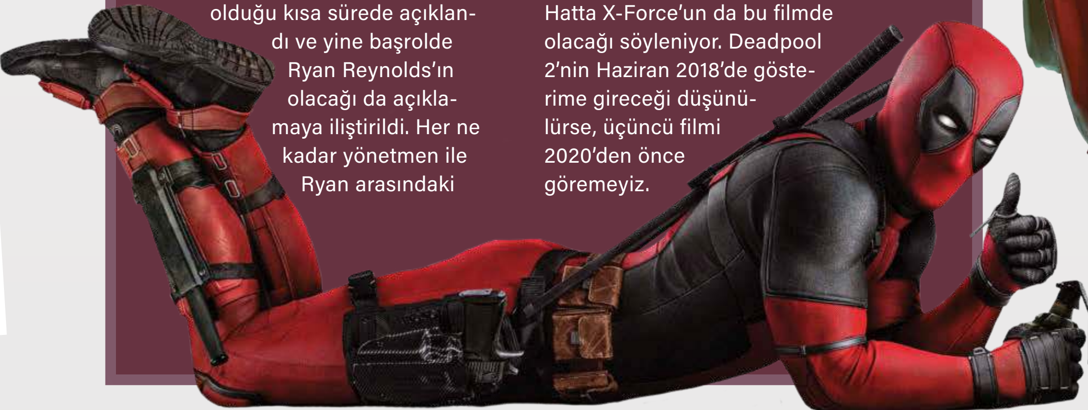





zıları o kadar kolay oluyor ki, gözlerinize inanamıyorsunuz.
Bir başka macerada da Deadpool, edebiyat eserlerindeki ünlü isimlere savaş açıyor. Onu durdurmaya çalışan da Sherlock Holmes'den başkası değil...
Deadpool'un yaşan ölülerle olan macerası Yaşayan Ölülerin Gecesi ve Yaşayan Ölülerin Dönüşü, hem zombi meraklılarına hitap ediyor, hem de Deadpool fanatiklerine. Sadece Deadpool'un renklendirildiği bu maceraların görselliği de çok sağlam. Carnage ve Cable gibi ünlü kahramanlara karşı savaştığı iki eser, Deadpool X Carnage ve Deadpool X X-Force da okunmayı sonuna kadar hak eden iki güzel macerayı oluşturmakta. Daha ayakları yere basan hikayeler isteyenler de Deadpool İntihar Kralları ve Deeadpool Wade Wilson'ın Savaşı'na göz atmalı.
JBC'nin sahibi Ertan'la konuşurken mutabık olduğumuz bir konu vardı ve Deadpool'un neden sevildiğini konuşmuş olduk. Eğlenceli bir karakter olmasının yanında, dediğim gibi normalde olması mümkün olmayan olayları gerçekleştiriyordu Deadpool. Yani hangi çizgi-roman'da Örümcek-Adam'ın bir kurşunla öldüğünü görebilirsiniz ki? Marvel ve DC evrenlerinde, süper kahramanların sonlarının geldiğini pek göremezsiniz zira bir karakteri tamamıyla rafa kaldırmak, o karakterin fanatiklerinin takibi bırakması da anlamına geliyor. İşte Deadpool da fantastik hikayelerde, fantastik işler yaparak bu açığı kapatıyor, bunları yaparken de herkesi kendine hayran bırakıyor. Çok yaşa Deadpool! ■ **Tuna Şentuna**

## Deadpool 2

Ryan Reynolds'ın çok iyi kotardığı Deadpool rolü, herkesi ikinci bir Deadpool filmini beklemeye itti. Gişede de son derece başarılı olan Deadpool'un ikinci filminin hazırlık aşamasında olduğu kısa sürede açıklandı ve yine başrolde Ryan Reynolds'ın olacağı da açıklamaya iliştirildi. Her ne kadar yönetmen ile Ryan arasındaki anlaşmazlıktan dolayı bir yönetmen değişimine gidilmiş olsa da filmden son derece ümitliyiz.
Deadpool 2 haberinden daha güzeli ise üçüncü filmin de planlarda olması. Hatta X-Force'un da bu filmde olacağı söyleniyor. Deadpool 2'nin Haziran 2018'de gösterime gireceği düşünülürse, üçüncü filmi 2020'den önce göremeyiz.



# Otaku-Chan!

## Göz Ardı Edilen Cevherler: Kısa Animeler

Her sezon neredeyse elli anime serisi başlıyor. Bunların elbette isminden en çok bahsettirenleri 20 küsür dakikalık bölümleriyle normal animeler. Arada kaynayan kısalarsa genç yönetmenlerin ve yeni stüdyoların kendilerini göstermek istedikleri, risk aldıkları, bu yüzden de müthiş örnekler çıkarabildikleri bir alan. Üç dakikalık uzunlukları, konuyu genelde 12 bölümde bağlamalarıyla kendilerine has bir çekiciliğe sahipler. Bir nevi edebiyattaki roman öykü ilişkisini hatırlatıyorlar bana. Poe'nun, Hawthorne'un nasıl da müthiş öykücüler olduğunu düşününce... Çoğu zaman tam da kısalıkları yüzünden ziplenmiş, yoğuşturulmuş bir kalite sunuyorlar bize. Hedefine daha hızlı ilerliyor, o konudan buraya buradan oraya atlama, konuyla alakasız bilgiler yumurtlama ya da yeri geldi mi filler bölümlerle dolgu yapmaya girişmiyorlar. Bazen serisi olmayan tek bölümlük kısalarda iki-üç dakikada insanın gözlerini doldurabilecek bir hikâye sunabiliyorlar.
Yeterince övdük mü kısaları? O zaman serileri yumurtlamaya başlayalım.

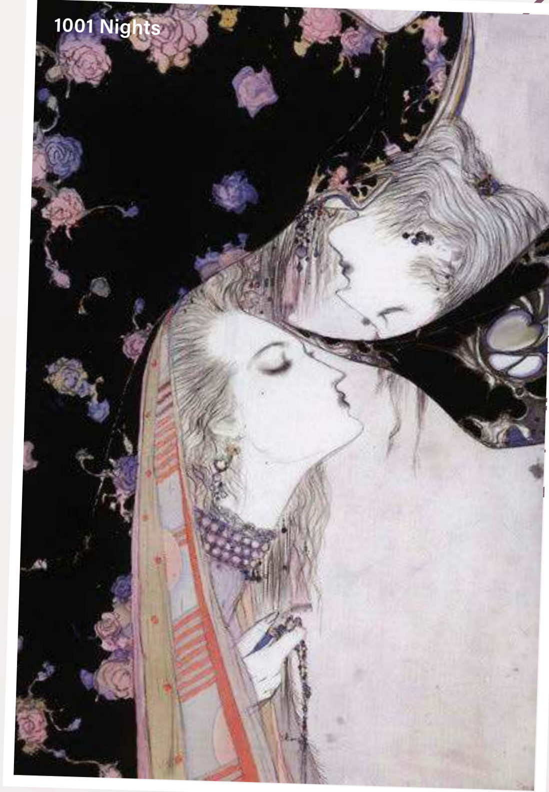
### Kısalar, assemble!

En ünlü kısa serilerinden biri Studio Deen'den **Hetalia Axis Powers**, her bölümü beşer dakikadan 135 bölümden oluşuyor ve bir filmi var. Her ülkenin biraz da stereotipik özellkleri üzerinden karakterlerini biçimlendirmişler. Amerika misal hamburger manyağı bir arkadaş, Almanya kaslı, sarışın baston yutmuş gibi takılan biri. Hepsi bishounen tabii. Hetalia mangasını bilen biliyordur zaten de, beş dakikalık bölümlerle kafasını dağıtmak isteyen, yolda yemekte şipşak anime diyenler için Hetalia Axis Powers uygun serilerden biri.
Bazen saçmalığıyla ama her zaman yaratıcılığıyla etkilendiğim kısalardan biri de Shin Ei Animation'ın **Tonari no Seki-kun**: Zaman Öldürme Ustası. Yedi dakikalık 21 bölüm artı özel bölümleriyle sınıfta sırasında otururken yaptıklarıyla zaman öldüren Toshinari Seki'ye doyamıyor insan. Seki fark etmese de yan sıradan onu izleyen Rumi şaşkınlığı ve verdiği tepkilerle çoğu zaman kendi başına iş açıyor. Tek kelimeyle müthiş.
İki sezon sürmüş ama her bölümüyle beni gülmekten öldürmüş 3 dakikalık başka bir seri de **Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken** (Kocamın Ne Dediğini Anlayamıyorum) Müthiş bir evlilik komedisi. Koca tam bir otaku karısı da normal bir beyaz yakalı ve otaku dünyasından tamamen kopuk biri. İkisi arasındaki ilişkinin dinamikleriyle tam bir şirinlik abidesi.
Bu kısa anime serilerinin izlenmezse olmaz diyebileceğimiz örneklerinden biri de **Senyuu**. Dört dakikalık 26 bölüm artı özel bölümlerden oluşan bu seri Kahramanımız Alba'yla yaveri Ross'un dünyadaki şeytani güçleri öldürme yolculuğunu takip ediyor. Macera, aksiyon ve komedi combosu halinde geliyor her bölüm.
Kısa animeler içinde 13 dakikalık kısmen uzun bölümleriyle **Mangaka-san to Assistant-san to**, (Mangaka ve Asistanları) 12 bölüme ve 6 Ova'ya sahip. Bir mangaka'nın hem manga sektöründe hem de kızlarla yaşadığı problemleri anlatıyor. Mangaka'mız kızlarla nasıl konuşacağını bilmediğinden komedi gırla gidiyor tabii, eh bir yandan da sektöre dair eğlenceli bir anime kısası izlemiş oluyoruz.
Shokugeki no Soma'daki yemek muhabbetini sevenler için de iki dakikalık 12 bölümden oluşan **Wakako Sake**'yi önermek lazım. 26 yaşındaki Murasaki Wakako'nun özellikle başına kötü bir şey geldiğinde kendini rahatlatma yolu güzel bir yemekle yanına iyi bir içki. Wakako'nun gittiği restoranlar gerçek olmasa da yediği her şey gerçek. Hangi yemek nasıl yenir yanında ne içilir gibi bilgileri müthiş bir şirinlik ve sakinlikle veriyor. Çizim tarzı da bu yönünü güçlendiriyor.
**Recorder to Randoseru** üç dakikalık 38 bölümden oluşuyor. 11 yaşında fakat 1.80 boyundaki kahramanımızla 1.37'lik ablasının başından geçen kimi zaman da elemanımızı sapık gibi gösteren bahtsızlıklarla dolu hayatını anlatıyor bu seri.
**Super Seisyun Brothers** 4 dakikalık 14 bölümüyle tam anlamıyla aylak bir seri. İki erkek kardeşle iki kız kardeşin arkadaşlığını anlatıyor seri. Öyle romantik gelişmeler beklemeyin ama 4 dakikanızı ayırmanıza değer.


Senyuu


Nyanpire


ME ME ME!


1001 Nights

Kesinlikle izlemenize değecek diğer kısa serilerse şöyle: **Wakaba* Girl**, Gyaru stiline sahip olmak isteyen zengin kızımızın arkadaşlarından yardım alırken yaşadıklarını anlatıyor. Yedi dakikalık 13 bölüme ve bir Ova'ya sahip. Tam Kawaii kafası. **Aiura** dört dakikalık 12 bölümden oluşuyor. Okulda yapacak hiçbir şey bulamayanlar için birebir. Kızlarımızın nasıl vakit öldürdüğünü bunun için buldukları yaratıcı fikirleri anlatıyor. **Yama no Susume** üç dakikalık 36 bölüme sahip. Tırmanışı hobisi haline getirmiş kızlarımızın hem arkadaşlık hem de doğayla ilişkilerine eğilen bir seri. Şimdi söyleyeceğim kedi severlerin çok ilgisini çekecek: **Nyanpire** kedi vampir yani. Dört dakikalık 12 bölümden oluşuyor. Ölmek üzereyken bir vampirin kurtardığı sokak kedimizin yaptıkları çok komplike olmasa da sadece vampir kedi fikri bile izlemek için yeterli. Japonların bu kan grubu üzerinden karakter analizini animeler sayesinde artık bilmeyen yoktur herhalde. Tamam oldukça stereotipik bir sınıflandırmaya gidiyorlar ama buna gerçekten inanıyorlar da. **Ketsuekigata-kun!** da tam bunu anlatan 2 dakikalık bölümlerdne oluşan bir seri.


Shelter

## Tek seferde on ikiden vuran kısalar

Youtube'a girip short anime yazdığınızda karşınıza süper playlistler çıkıyor. Çoğu İngilizce altyazılı ama kısaların bir kısmı diyalogsuz. Özellikle bundle mantığıyla özel sipariş müthiş kısa anime toplamalarıyla da karşılaşabiliyorsunuz. Bunlardan biri **Ani-Kuri**. Birer dakikalık 15 bölümden oluşuyor ve her bölümü ünlü bir yönetmen tarafından hazırlanmış. Özellikle Satoshi Kon'un **Ohayo** kesinlikle izlenmesi gerekenlerden biri. Netflix'te izleyebildiğimiz **Genius Party** de böyle bir toplam ama ben **Genius Party Beyond** olarak geçen ikinci toplamı çok daha beğendim. Özellikle Dimension Bomb isimli 19 dakikalık kısa filmi kesinlikle tavsiye ederim. Gerçekten sektörün en ünlü isimlerinin animeleri ve boşuna Genius yani Dahi dememişler. Saykodelikten geyiğe çok garip bir yelpazede bölümleri var bu toplamaların. Japon Animator Expo'dan da müthiş bölümler çıkıyor. **Cassette Girl** altyazılı maalesef ama eski **Daikon** kısasına şapka çıkaran mecha ve mahou shojo türlerini birleştiren eğlenceli bir kısa film. Beni en çok etkileyen ise **Bureau of Proto Society** oldu. Allahım ne süper bir kısaydı o! Çok uzak gelecekte dünyanın mahvına neyin sebep olduğunu araştırıyor devlet büyüklerimiz. Ellerindeki verilerse filmlerden kalma bilgiler. Buradan yürüyen anime her araştırmacının kendi teorisi ve bunu destekleyen görüntüleri sunmasıyla tam bir komedi şölenine dönüyor. Elbette müzik videosu gibi tasarlanmış anime kısaları da var. Bunların çoğu altyazılı olmadığı için daha bu yazıyı okurken youtube açıp izleyin derim. Biri **Shelter**, müthiş bir bilimkurgu. Çok da beğenildi, ses getirdi. Diğeri izlediğinizde anlayacağınız gibi Evangelion ekibinden gelen **ME ME ME!** Sırf bu kısa için sayfalarca analiz yazmak istiyorum öyle etkiledi beni. Freud'dan bir girdik mi nerden çıkarız bilmiyorum. Önceden yazdım diye hatırlıyorum ama Daft Punk'ın One More Time şarkısının da olduğu albümün anime filmi de parça parça AMV gibi izlenebilir.

Tabii bir de anlatım ve çizim tarzıyla mainstream dediğimiz popüler çizgiye uymayan çok daha avangarde kalan kısalar var. Oscarlı ve Japon-Fransız ortak işi **La Maison en Petite Cubes** bunlardan biri. Altyazısız. On iki dakikada yürek buruntusu ve aile sıcaklığı garantili. Sandman ve Vampire Hunter D'den bildiğimiz Yoshitaka Amano'nun **1001 Nights** (1001 Gece) izlediğim gece rüyalarıma giren bir kısa filmdi. Binbir Gece Masalları'ndaki bir hikâyeden yola çıkan Amano kimi zaman ürkütü kimi zaman etkileyici ama tek keliyle müthiş bir anime ortaya çıkarmıştı. ■ **Merve Çay**



# **Cosplay** Republic

## Cosplay ve Sosyallik Korkusu

Sosyalleşme konusunda sıkıntı yaşayan çok fazla insan var ki bu, çok normal bir durum. Sosyal korku içerisinde yaşananlar bireyler, saklanma konusunda da oldukça başarılıdır. Mesela onları kolay kolay kalabalıkta bulamazsınız veya aileleri, en yakın dostları onlara seslenmeden kabuklarından çıkmazlar. Alışveriş merkezlerinden uzak kalırlar veya toplaşma olduğunda, kalabalık olacağını düşünerek kendilerini eve kapatılar. Bazıları ise bunun sosyal korku olduğunun farkında değildir.

Gelin sizin geçmişinize dönelim. İlk etkinliğinizi hatırlıyor musunuz? Kalabalık, çok fazla insan, çok fazla şey söylüyor. Kimisi gözlerini size dikmiş ve kostümünüzü inceliyor. Kimisi burnu havada, tuhaf triplerde. Kimisi her şeye gülüyor, kimisinin tek yaptığı köşede boş boş oturmak. Düzinelerce farklı karakterde insan tipi... Kafanızdaki peruk sanki sıkıyormuş gibi hissediyorsunuz, hatta terlemeye bile başladınız. Anlık kapıdan çıkmak ve evinize, rahat ortamınıza geri dönmek istediniz ancak o da ne biri sizin kolunuzdan tutup, kalabalığın içerisine doğru çekti. İşte o, sizin içgüdünüz ve kostümünüze harcadığınız emeğin "hop nereye!" seslenişi. Korkmadınız ve bir şekilde kendinizi etkinliğe adapte ettiniz çünkü istediğiniz buydu. Ve şimdi ise etrafınız birbirinden eğlenceli insanlarla dolu. Bazıları kalbinizi kırdı, bazıları yalan söyledi ve bazıları aileniz kadar size yakın olmayı başardı. Gerçek hayat da böyledir, kırılmadan bazı şeyleri deneyimlemek imkansızdır. İşte cosplay de böyle bir sosyal deney.

Cosplay, sanatın kendisidir. Anime, manga, film, kitap derken birçok karakterin dünyasına dalar ve kendimizi bambaşka maceralara sürükleriz. Bu yazımda, sosyal korku kısmında büyük yardımı dokunan cosplayin, nasıl insanların hayatlarına dokunduğuna değineceğim. Sosyal anksiyete bozukluğu... Bu hastalığı hiç duydunuz mu? Bir çeşit psikolojik rahatsızlıktır ve sosyal fobi olarak da tanımlanabilir. Kişinin sosyal durumlara karşı aşırı derecede korku duyduğu rahatsızlıktır. Bu hastalığı taşıyan kişi başkalarının önünde yemek yiyemez, toplulukta soru soramaz ve hatta telefonda bile konuşamaz. Bu rahatsızlığı anlamanın en basit yolu ise insanlarla rahat konuşup konuşamadığınızı test etmektir veya kalabalık ortamlarda gerildiğinizi anladığınızda, doktora başvurmanızı öneririm. Bu kadar tıp konusuna girmek yeter, sizi korkutmak istemem elbet ancak günümüzde birçok gencin başına gelen sosyal korku konusu, aslında hafife alınacak bir rahatsızlık değil.

Cosplay, bu tarz rahatsızlıkların tedavisi olma yolundaki adımlardan biridir. Sosyal olarak kendinizi rahatsız istediğinizde sığınabileceğiniz bir kale gibidir ancak duvarları sağlamlaştırmak da önemlidir. Önceki yazılarımda cosplayde bazı insanların ne kadar acımasız olduğunu kaleme almıştım ve onlar gibi olmamak için davranışlarınıza dikkat etmeniz gerektiği konusunda ufak da bir uyarı çakmıştım. Bu konuda çok hassas olmalısınız. İnsanları eleştirirken, onlara tokat atmak yerine daha yumuşak cümleler kullanmanız önemlidir. Bir kostümün ne kadar detaysız veya kalitesiz olması değil, onu giyen insanın hissettikleri önemlidir. Bir yarışmayı kazanmak değil, kaybettiğinizde kendinizi daha da geliştirmek önemlidir. Cosplay, eğer görmek ve öğrenmek isterseniz, birçok konuda size ders verebilir. Sosyal korku konusunda da tam bu noktada cosplay ortaya çıkar. Şişman bir kadının giydiği kostüm, onun aslında kor-



kularına karşı ayakta durmasını simgeliyor olabilir veya çok zayıf bir erkeğin, sadece peruk takıp, makyaj yaparak cosplay etkinliğine gelmesi, onun en sevdiği karakterin hikayesine olan hayranlığından kaynaklanabilir. Hayır arkadaşlar, herkes cosplay'i dikkat çekmek için yapmaz ancak çoğunluğumuz böyledir. Tabii ki dikkat çekeceğiz, birbirinden renkli kumaşlara hayat veriyoruz, onları şekillendirip, karakter rollerinde doğru noktayı oynamayı istiyoruz, daha profesyonel detayları öğrendiğimizde kendimize kanat yapıyor ve bunun da havasından geçemiyoruz. Çünkü emeğimizin değerli olduğunu insanlara kanıtlamaya çalışıyoruz. Cosplay, emeğin büyüğü küçüğü olmaz diyen nadir hobilerdendir. Değerini bilin ve insanlara da saygı duyun.
Kendinizi kalabalıkta rahatsız hissediyor ve insanların sizi bir şekilde kıracağını düşünüyorsanız, alacağınız önlemler bellidir; duymayacaksınız. Ne yazık ki güven


Cosplay hayal gücününüzün sınırlarınız zorlar

konusu, son zamanlarda birçok insanın en büyük rahatsızlığı. Sosyal medyanın getirileri ve bireylerin kendini yetersiz eğitmesi yüzünden kullandığı cümleler, belli noktalarda sadece saldırı amacını taşıyabiliyor. Bu durumda kendinizi gülümseye odaklamalısınız.
Cosplay, sizi kendi benliğinizden koparır ve kostümünü giydiğiniz kahramanın dünyasına hapseder. Bu hapsoluş sırasında rol yapma yeteneklerinizi konuşturup, insanlarla olan iletişiminizi pozitif amaçlarla kullanmanız önemlidir. Herkes size iyi davranmayacaktır, buna hazırlıklı olmalısınız ancak çoğunlukla gülümseyen yüzlerle karşılacaksınız. Birileri sizinle konuşmak istediğinde onu geri çevirmeyin, biri size gülümsediğinde ona karşılık verin, "teşekkür ederim" ve "özür dilerim" gibi sihirli kelimeleri her zaman cebinizde taşıyın. Çünkü bu iki sihirli kelime, sizin insan olduğunuzun ve arkadaşlığa önem verdiğinizin en önemli kanıtı. Korkmayın, korkunuz aslında çok yersiz. Bu korkunuzdan kurtulmak da tamamen sizin elinizde. Hayat her zaman zordur ve zor olacaktır ancak düz hayat da pek sıkıcı olurdu. Eğer cosplay ile ilgileniyorsanız ve hatta hayatınızın bir parçasıysa, insanlara değer vermeyi öğrenmeniz gerekir. Herkes, herkesle anlaşamaz ancak denk geldiğinizde bu, onlara selam vermeyeceğiniz anlamına da gelmez. Bu noktada pozitif olmak önemlidir. Pozitiflik hem sizi iyi hissettirir, hem de vicdanınızı rahatlatır. Mutlu olmak için sadece cosplaye ihtiyacınız yok. Halihazırda boşsanız ve bir hobi arayışındaysanız, doğru yerdesiniz; cosplayin bitmek bilmeyen güzelliğine hoşgeldiniz. Ceketinizi alayım, korkmayın efendim. Buradaki insanlar değişkendir ama çoğunu seveceksiniz çünkü bizim hayal gücümüz, kimseninkine benzemez. Afiyet olsun. ■ **Ceyda Doğan Karaş**

/cepejderi



**Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü** Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

# Türkiye oyun yapımcılığı ile barışıyor

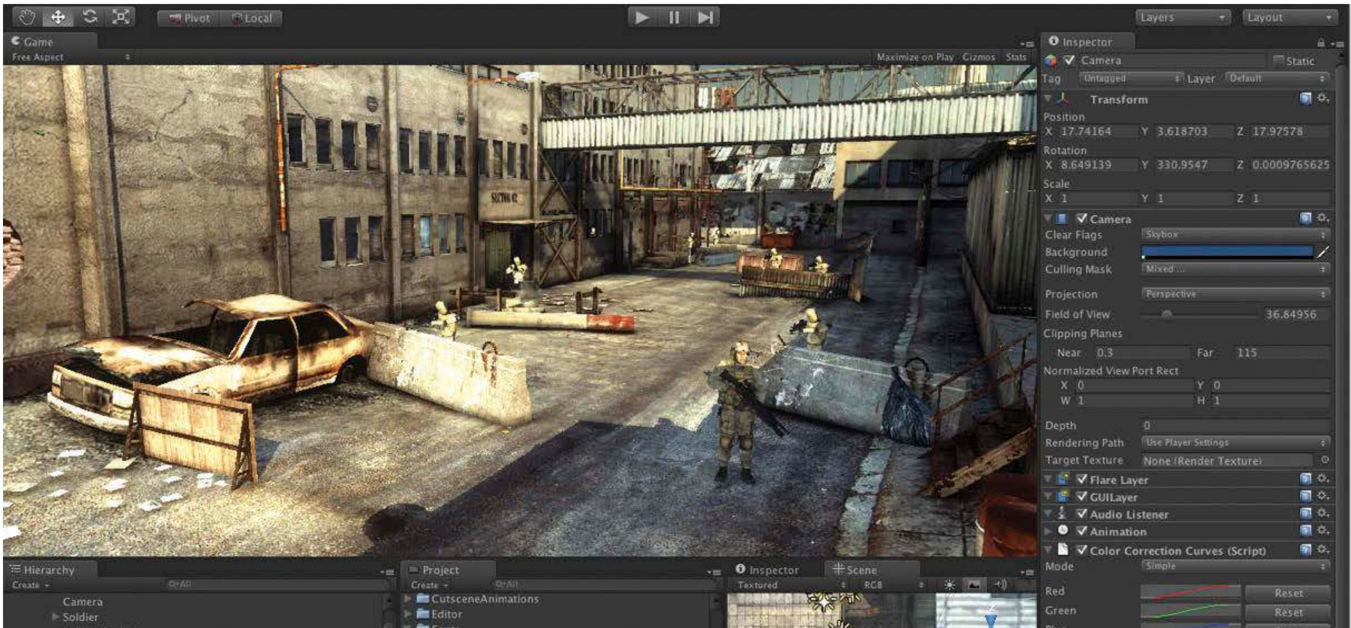
Oyun yapımı Türkiye'deki oyun sever gençlerin en büyük hayallerinden biri olagelmiştir. 25-30 yıl önce, üniversitede bir yandan kodlama öğrenirken bir yandan da hayalimdeki oyunu nasıl yaparım diye internetsiz dünyada araştırma yapmaya çalışarak harcadığım emeği düşünüyorum... Çok zor bulabildiğimiz yabancı dergileri incelerken, Londra'daki üniversitelerde oyun tasarım bölümlerinin açıldığına dair haberleri görerek iç geçirirdik. Türkiye'de ise birkaç özel üniversitede, kısıtlı imkanlarla oyun tasarımına dair çalışmaların başlaması, çok eskiye dayanmıyor.

Yine de son on yılda oyun geliştirme konusunda Türkiye'de büyük bir atılım yaşandığının farkındayım. Hem oyun geliştiren şirketler hayata geçti hem de gençler bireysel çabalarla oyun yapımı konusunda kendilerini geliştirmeyi başardılar. Büyük oranda internetin topluma sağladığı pozitif bir etki olan bu gelişme, Türkiye'nin 30-40 yıl gecikmiş bile olsa, hızla büyüyen oyun pazarından kendine pay alabilmesi için yeni bir umut doğuruyor.

Unity, Playmaker ve Unreal oyun motorlarını kullanmaya başlayan gençlerin, biraz emek ve özenle çok güzel çalışmalar çıkardıklarını görebiliyoruz. 30 yıl önce bir oyun hazırlamak istediğimizde yazılımın içine gömülmek zorunda kalırken artık oyun motorlarının kodlamanın ve grafik işlemlerin ağır yükünü otomatik olarak üstlendiğini, geliştiricinin sadece oyunun algoritmasına uygun mekanizmaları oluşturmak için scriptleri yazmasının yeterli olduğu bir dönemdeyiz. Hatta scripting'i bile görselleştiren özel algoritma uygulamaları var ve artık AAA oyun stüdyoları bile bunları kullanıyor.

Öyle ki, 1995'te üniversite yıllarımda, kodlama üzerinde haftalarca çalışarak yapabildiğim bir güdümlü füze mekanizmasını, geçen ay ilk defa kullandığım Unity ile birkaç saatlik çalışma ve Unity'nin kendi ihtiyaçlarına göre özelleştirdiği C# kodlaması ile çözebilmek, oyun yapımcılığının ne kadar kolaylaştığını ortaya koydu. Elbette bu imkanlar, dijital kanallarda artık mantar gibi çıkan oyunların da izahını yapıyor. Anlaşılacağı üzere, biraz C# veya JavaScript bilgisi olan gençler, Unity, Playmaker veya Unreal gibi motorlarla biraz zaman geçirdikten sonra heyecanla oyun yapmaya başlıyorlar.

Bu konuda Türkiye'de de gençlerin büyük heyecan yaşadığının farkındayım ancak oyun yapmaya heveslenen arkadaşlar için önemli bir uyarım olacak. Yapacağınız oyuna öykü katmayı unutmayın. Zira görüldüğü üzere artık herkes patır patır oyun yapıp mobil kanallarda veya Steam gibi ortamlarda yayına alabiliyor ancak başarılı bir öykü üretebilen yapımcı çok yok. Oyunlarınızı hazırlarken ona güzel bir öykü de hazırlarsanız, oyunlarınız tadından yenmez. ■





**Level Me Up** Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

# Gameshow

Merhaba. Sizlere olan saygımdan bilmenizi istediğim konular hakkında yazıyorum, benden başkasının da böyle şeyler yazmaya hakkı olduğunu sanmıyorum. Ukalalık çizgim burada bitiyor, görüşler ise şahsen bana ait.

İlk yazımı bu küçük mahalle bilgisayarcısından bozma dergide Murat Adanç`ın (MAC) isteği üzerine yazdım. Oyun dergisi fikrine Timur Çataklı sayesinde adapte olmuş insanların çekirdek kadrosundan ibaret ortamda barınabilmek sabır isteyen bir şeydi. Proje tamamen Murat Adanç sayesinde büyümüş, var olmuştu. Küçük ekip sayesinde 1001 zorlukla çıktığı zannedilen dergi, sadece onun yeteneği, esprileri ve sayfa tasarımları ile gerçek olmuştu. O kadar ki yazdığı bazı yerlerde ismini gizliyordu. İnce zekası, yeteneğiyle ve kadrodaki bir şeyler yapıyor havasındaki insanlara katlanarak bunu becermişti. Dergi hakkındaki nefis Wikipedia sayfası bile onun eseridir.

İşin kötü tarafı 64'lerdeki gibi bir patron yerine aynı yaştaki insanlar sırtında kamburdu. Öyle bir ortam vardı ki daha kapıdan çıkmadan kulaklarınız çınlıyordu neredeyse. Murat'ın arkasından söylenenleri yüzüne söylemekten o küçük şöhret yüzünden çekiniyorlardı. Orada sen ne arıyordun derseniz; benim hatam elbette.

Kemirip durdukları insanlar arasında Muhammed gibi muhteşem insanlar da vardı. Küçük yazarlar zaten baştan sona bir sayı yazsalar bile asla para alamıyorlardı. İsim listesi yine editörün elindeki en iyi silahıydı. İstediğinin ismini yukarı koyuyor, rütbe ekliyordu. İşin komiği bu insanın gayet zengin olup bazen dergiye Mercedes'i ile gelmesiydi.



İnternet icat olduğundan çözümler ortalıkta uçuşuyordu, yani yazarlığın en kıymetli yanı olan oyun bitirmenin kimsenin nazarında değeri kalmamıştı. Mesela beni tebrik edip, "daha çözümü çıkmadan bitirip yazmışsın" diyen bu insan, okumak için dergi alırken elime bakıyor, sadece 1 tane aldığımdan emin oluyordu. Meşhur geri sayımın sebebini merak edip (haliyle) sorduğumda omerta sessizliğiyle yüzüme bakıyorlardı.

O zaman anlamadımsa da, işleri matbaaya sayfaları götürmeden film çıktısı alıp, basılan dergileri en ucuz yolla dağıtma olan bu insanlar aslında işin en para kazandıran yönünün film çıktısı olduğunu keşfetmişlerdi. Yine abonelik sistemi yok, ucuz kağıda baskıyı akıl eden yok, dağıtım şirketi yok, yok oğlu yoktu. Geri sayım bitince mekan tamamen değişmiş, 4 metre boyunda bir film çıktısı makinesi alınmıştı. Esnaf kitlenin derdi aslında paraydı anlayacağınız.

Tek kelime İngilizce bilmeyen ekibin içindekilerden bazısı kendini reklam ve pazarlama cini, kimi şair, kimi hi-fi dehası sanıyordu. Anlayacağınız idealizm veya dergicilik umurlarında değildi, ne demek olduğunu bildiklerini de sanmıyorum. Kendi içlerinde de sürekli kavga eden bu insanlar Murat'ı bile delirtip uzaklaştırdılar, sizlere masallar anlatıp "film çıktısı" işine girip onu da beceremediler. İkinci defa küçük şöhret uğruna yaptıkları denemede de sizler farkı gördünüz.

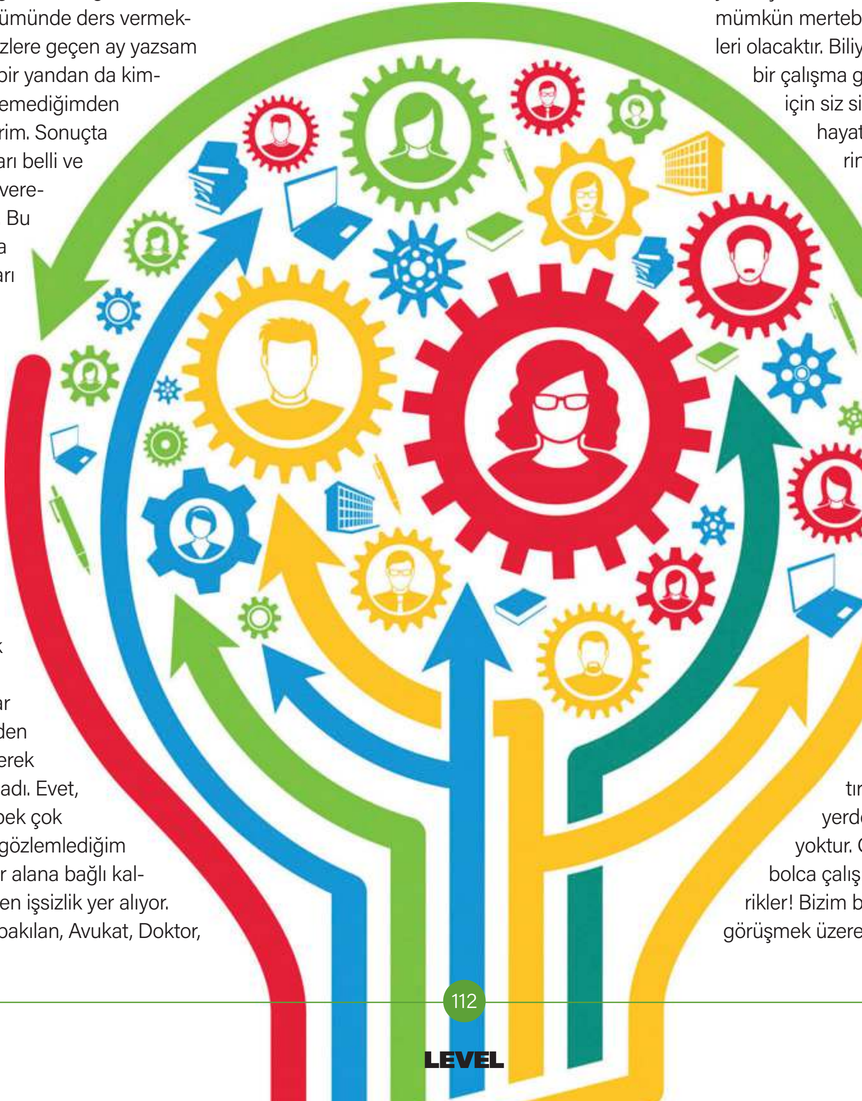
Aklıma geldikçe hissettiğim, dergide o aleti gördüğümdeki utancı unutamıyorum. Siz de unutmayınız; insanlar denedi ve olmadı demeyiniz. Daha önce ne dergi okumuş ne ihtiyacını hissetmişlerdi. Denemediler, istemediler ve önemsemediler; çünkü bu onların işi değildi. Yapması gereken insanları ise asla içlerine kabul etmediler.. ■



**Bir Sonraki Dünya** Ertuğrul Süngü
sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

# Tercih konusu

Dergimizi takip eden okurlarımızın büyük bir kısmı geçtiğimiz aylar içerisinde peşi sıra birçok sınava girdi. Kimileri sevindi, kimileri üzüldü ama günün sonunda sınavdan bir şekilde "yeterli" puan alan tüm adaylar, bildiğim kadarı ile 26 Temmuz gece yarısına kadar çoktan tercihlerini yaptılar. Malumunuz üniversite eğitimi ziyadesiyle önemlidir ve bu önem gün geçtikçe daha da artıyor. Kimilerinizin bildiği üzere Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı bölümünde ders vermekteyim. Belki bu satırları sizlere geçen ay yazsam daha doğru olurdu ama bir yandan da kimsenin aklını çeldirmek istemediğimden bu aya erteledim diyebilirim. Sonuçta eğitimci kimliğimin sınırları belli ve kesinlikle rehberlik dersi verecek durumda da değilim. Bu sebepten Ağustos ayında açıklanacak olan sonuçları takiben naçizane birkaç kelime etmek istedim. Arkadaşlar, her daim değindiğim gibi zaman değişiyor ve hep değişecek. Oyun ve teknolojinin göbeğinde olan bizler bile bir noktadan sonra yeni nesil ile aramızın açıldığını görüyoruz. Fakat işin güzel kısmı, değişimin hiçbir yerde durdurulamayacak olmasıdır. Özellikle 2000 yılından bu zamana kadar geçen sürede üniversiteden mezun olan insanlar, giderek daha zor iş bulmaya başladı. Evet, bunun birbirinden farklı pek çok sebebi bulunuyor. Fakat gözlemlediğim kadarı ile en başta, tek bir alana bağlı kalmanın sonucu olarak gelen işsizlik yer alıyor. Yani en garanti iş olarak bakılan, Avukat, Doktor, Öğretmen gibi mesleklerde bile bir noktaya gelmek için sadece okulda okuduğunuz bölüm, aldığınız seçmeli dersler yeterli olmuyor. Günümüz "interdisciplinary" yani disiplinler arası bir dünya üzerinde yükseliyor. Bu da demek oluyor ki artık ne avukat yirmi yıl önceki avukat, ne de doktor yirmi yıl önceki doktor. Temmuz ayındaki tercih süresinde basın ve yayın organlarından da takip ettiğim üzere, neredeyse tüm üniversiteler ikinci ana dal ve yan dal konularını ön plana çıkarıyorlar. Pek tabii bu işin kocaman bir reklam yüzü de var ama uzun süredir reklam ve gerçek hiç bu kadar iç içe olmamıştı diyebilirim. Bu sebepten üniversiteye yerleşen ve önümüzdeki yıllarda da yerleşecek olan arkadaşlara naçizane tavsiyem, içerisine daldıkları bölümlerle yetinmeyip, mümkün mertebe ikinci bir dalla da ilgilenmeleri olacaktır. Biliyorum, bu gerçekten hummalı bir çalışma gerektiriyor ama geleceğiniz için siz siz olun, dört yıllık üniversite hayatınızı en iyi şekilde değerlendirin. Zaman değişiyor ve rekabet, ailelerimizin yaşadıklarını döneme göre on kat daha sert ve ne yazık ki bu arenada zayıfa yer yok. Pek tabii kimileriniz farklı sebeplerden okuluna bu kadar yüklenemeyecektir. Bu noktada da yapılması gereken en iyi hareket, "networking" yani çevrenizi yapacağınız iş doğrultusunda genişletmek olacaktır. Ne kadar çok insan tanırsanız, siz de o kadar tanınırsınız. Başlarda uzun bir süre bedava iş yapacağınız bir gerçek ama inanın dişinle tırnağınla kaza kaza geldiğin yerden geriye bakmak gibisi yoktur. Özetle bana kulak verin ve bolca çalışın! Hepinize şimdiden tebrikler! Bizim bölüme gelenlerle de Ekim'de görüşmek üzere! ■





**Hardcore** Ertekin Bayındır
ertek78@hotmail.com ErtknByndR

# Sessizliğin Kıymeti

Uzun zamandır şöyle ayıla bayıla oynayabileceğim, uzun soluklu bir oyun yoktu yamacımda. PS Store'un Japon oyunlarında yaptığı indirimle uzun zamandır inceden kestiğim Final Fantasy XV'i sonunda edinebildim. Aslında dışardan bakınca gözüme takılan kusurlarından dolayı biraz çekimser kalarak aldım kendisini. Ama serinin yedinci ve dokuzuncu oyununu sular seller gibi oynamış biri olarak yeni FF dünyası, beni direkt içine çekti.

Daha sonra oyunun 10 yıllık bir yapım aşamasından geçtiğini öğrendim ve iyice gaza geldim. Ne oyun yapmışlar adamlar ama ya... Eski FF hayranlarını ve yeni oyuncuları bir arada düşünerek bir sentez yapmaya çalışmışlar ve başarılı da olmuş. Ben eskilerden olduğum için oyuna alışma faslım uzun sürmedi ama ilginçtir, 30 saatlik bir oyun sürem olmasına rağmen sürekli yeni bir şeylerle karşılaşıyorum. Aynı şeyleri tekrar tekrar yaptıran açık dünya oyunlarının o kendini tekrar eden yapısı burada pek yok. Muhtemelen hikayenin çeyreği bile bitmedi üstelik.

Ama keşke şu savaş mekaniklerini biraz daha derli toplu yapsaydınız ya be kardeşim...

Bir ton animasyon çalışmışsınız ama bunlar resmen oluşan hengamenin içinde kayboluyor. Ne olup bittiğini bile anlayamıyorum çoğu zaman. Öyle bir göz olmalı ki olan biteni anlamak için, kedi gibi bir şey olman lazım. Ama keyif aldığım da oldu, yalan yok. Ah işte ah... Bir tık daha iyi olsaydı o savaş mekanikleri, o 10 yılın içine daha iyi savaş mekaniklerini sığdıramadınız mı be kardeşim?

Ve işte diyorum ya, buna rağmen beni içine çekebildi FF XV. Chocobo'lar da çıktı piyasaya! (Buraya bir kalp koyabilir miyiz?) (Emre FF'ye tepkili, koymadı - Kürşat) Her köşesini santim santim oynamak istediğim bir oyunla muhatabım şu an. Her bir yan görevi titizlikle yapılacak, her karışı santim santim gezilecek, her gizli kapıdan içeri girilecek... En son The Witcher 3'le bu kadar haşır neşir olmuştum ve aylarca sürmüştü o macera. Şimdi o macera, yerini FF XV'in uçsuz bucaksız dünyasına bıraktı. Bu yazı bittikten sonra yine oraya döneceğim ben ve yarın da boş olduğuma göre, sabahlar olmasın...

Bu arada, derin muhabbetimize devam etmek isterdim -ki sizlerden çok samimi tepkiler, tebrikler alıyorum o yazılardan dolayı- ama şu aralar düşünecek hal derman kalmadığı için pek derine inemiyorum. Tabii zaman zaman, yeri geldikçe oralarda gezinmeye de devam edeceğiz, merak etmeyin. Bugün günlerden FF XV, ben kaçar... ■



# NEXT LEVEL

## **Uncharted** The Lost Legacy

*Nathan'ın hikayesi sona erdi, şimdi sahne Chloe ve Nadine'e ait.*

